

Una ficción desbordada

Narrativa y teleseries

Giancarlo Cappello



UNIVERSIDAD DE LIMA



FONDO EDITORIAL

Una ficción desbordada. Narrativa y teleseries

Giancarlo Cappello

Una ficción desbordada

Narrativa y teleseries

Giancarlo Cappello



FONDO EDITORIAL



Colección Investigaciones

Una ficción desbordada. Narrativa y teleseries

Primera edición digital, marzo 2016

© Universidad de Lima

Fondo Editorial

Av. Manuel Olguín 125, Urb. Los Granados, Lima 33

Apartado postal 852, Lima 100, Perú

Teléfono: 437-6767, anexo 30131. Fax: 435-3396

fondoeditorial@ulima.edu.pe

www.ulima.edu.pe

Diseño, edición y carátula: Fondo Editorial de la Universidad de Lima

Imagen de carátula: Jorge Kajatt Mera

Versión ebook 2016

Digitalizado y distribuido por Saxo.com Peru S.A.C.

saxo

www.saxo.com/es

yopublico.saxo.com

Teléfono: 51-1-221-9998

Dirección: calle Dos de Mayo 534, Of. 304, Miraflores

Lima - Perú

Se prohíbe la reproducción total o parcial de este libro sin permiso expreso del Fondo Editorial.

ISBN versión electrónica: 978-9972-45-338-0

Índice

<i>Teaser</i> . A modo de introducción	9
Episodio I. El estatuto audiovisual	13
1. El diseño clásico	17
2. El Paradigma	21
3. La estructura reparadora	23
4. La estructura mítica	27
5. Los héroes cansados de la modernidad	30
6. La estructura cuestionada	32
7. Una narrativa distinta	37
Episodio II. Narrar en la hipertelevisión	39
1. La impronta digital	43
2. Transformaciones de la pantalla chica	47
3. Todas las pantallas, todas las historias	51
4. La ficción televisiva	57
5. Prestigio, riesgo y empresa: los parámetros del nuevo drama	60
6. La calidad como género	65
7. La historia no es una, ni es de uno: el nuevo telespectador	69

Episodio III. Una ficción desbordada	77
1. La suspensión del placer	81
2. La serialización de la serie	84
3. La elasticidad del tiempo	89
4. Usos del reloj y los espejos	93
5. Narradores, perspectivas y trampas	98
6. Introspección y asimilación de materia	102
7. Los héroes malvados	106
8. La cinematografización televisiva	113
9. Textos y trasvases	117
10. Hipernarración	123
11. La expansión del relato	127
12. Teleseries y fans: una <i>love story</i>	136
<i>Season finale</i> . Una poética <i>manierista</i>	145
Referencias bibliográficas	163
Referencias audiovisuales	169
Aplicaciones y sitios web de interés	177

A modo de introducción

Exterior. Aldea. El fuego crepita mientras los hombres, marcados por las sombras de la noche, siguen el relato de un anciano que ha robado sus sentidos. Cada palabra es un golpe de efecto que tensa los músculos. Ningún hechizo los gobierna, sin embargo, algo vibra en sus pechos, algo los despega del suelo y los sacude, una encrucijada, una crisis, para finalmente depositarlos al lado del fuego, donde todo empezó. El anciano calla y en la oscuridad quedan solo los fantasmas.

Varios siglos después, la escena se ha complejizado, pero sigue intacta. Un artilugio ha tomado el lugar del anciano, su luz refulge y marca el rostro de quienes, como antaño, sienten los músculos tensarse. 17,3 millones de espectadores se agitan ante el primer capítulo de la quinta temporada de *The Walking Dead*, los servidores de HBO colapsan la noche del último episodio de *True Detective* y más de 9 millones de usuarios comentan en simultáneo los últimos minutos de *Breaking Bad* a través de Twitter. La pantalla es la nueva hoguera, el escenario, el lienzo, el espacio formidable donde se funden los sentidos.

Toda la tradición oral, los poemas épicos, la prosa más dilecta, el teatro, las fábulas, la poesía, toda la tragedia y toda la comedia del mundo circulan a diario por las pantallas de televisión. Son relatos fascinantes y por demás ilustrativos de un tiempo que parece ajustar sus coordenadas para enfrentar el nuevo siglo. Como ocurrió con el cine a principios del XX, y antes con la novela, las teleseries se han ubicado en el centro de lo simbólico, de modo que esta nueva edad dorada de la televisión se presenta como el espacio de convergencia de distintos cambios técnicos, económicos y sociales. En paralelo, el público se apropia del relato y la serialidad televisiva adquiere una prestancia antes negada en el ámbito cultural. Lejos parece haber quedado esa ficción denostada, insulsa,

tenida como una referencia menor de las posibilidades dramáticas. Esa misma televisión, que hoy cobra todas sus revanchas, vive un tiempo feliz que la ha encumbrado, de momento y en lo que se refiere a creatividad e interés, por encima del cine más popular.

Se trata de un salto cualitativo cuya bandera luce dos franjas dedicadas a la libertad y a la innovación. Lo que empezó como un fenómeno limitado a las producciones del cable en Estados Unidos, cada vez más contagia y se extiende a los patrones de la televisión abierta, que busca no perder el ritmo de un público consumidor de ficción más complejo e inquieto en sus hábitos de recepción. Porque se consume televisión incluso prescindiendo del televisor. Gracias al ancho de banda y a los servicios de *streaming*, la ficción se desborda y configura una dinámica *transmedia* que está obligando a reformular los cánones habituales. ¿Qué ha pasado con el relato televisivo de este tiempo? ¿Cuánto hay de distinto en esta narrativa audiovisual? ¿Es el inicio de un nuevo orden para el viejo arte de contar historias?

En este libro nos acercamos al funcionamiento narrativo de las teleseries estadounidenses a partir del panorama mediático y de convergencia en que se desarrollan. El análisis se concentra en las parcelas del guion, de la escritura dramática, pero inevitablemente explora también los aspectos vinculados a la estética y el discurso. El primer episodio revisa las distintas formulaciones alrededor de la construcción de historias en el audiovisual, para contrastarlas más tarde con las prácticas narrativas de las teleseries. Esto obliga a detenerse en los cambios ocurridos en el entorno sociocultural y de negocio, de modo que el segundo episodio se compone no solo como un marco de contexto, sino como la descripción del itinerario que ha debido seguir la ficción televisiva hasta ubicarse en las cotas de calidad en las que se encuentra hoy. El público es otro factor relacionado y, en ese sentido, el texto se ocupa de los mecanismos y posibilidades que plantea la hipertelevisión a la recepción del relato audiovisual.

Por último, en el episodio tercero, se desagregan las características, recursos y técnicas de este nuevo drama, con la intención de describir cómo opera la maquinaria narrativa. Se alterna la atención concreta sobre ciertas producciones con una descripción más general de otras, de manera que sea posible ilustrar no solo las peculiaridades de su impronta industrial, sino también su compleja constitución dramática, asentada entre la cultura y el entretenimiento, la experimentación y el espectáculo de masas.

Desde *Twin Peaks* hasta *The Leftovers*, de Tony Soprano a Lester Nygaard, desde los juegos de tronos en Poniente hasta los juegos de la mafia en Atlantic City, este libro está atravesado por personajes y escenarios que aparecen convocados para ilustrar la práctica narrativa de las teleseries. Un espíritu académico recorre estas páginas, pero es probable que en más de una ocasión se vea traicionado por la impostación subjetiva del fan. De ahí que no estén todas las historias que alguien hubiera esperado y de ahí, también, que no se les haya dedicado el mismo acento o el mismo afecto. Sin embargo, creemos que esa otra mirada más subjetiva puede resultar complementaria para abordar un relato que tiende a lo elusivo y a la multiplicación, pero que no por ello resulta menos sólido y apasionante.

En distintos pasajes del texto se han incluido códigos QR para que el lector, siguiendo la lógica hipertelevisiva de las segundas pantallas, pueda acceder a través del *smartphone* a una serie de ejemplos y referencias que complementen las ideas que se desarrollan en el impreso. Si el futuro de los relatos está en la experiencia *transmedia* y la *social-TV*, este ejercicio de leer y ver al mismo tiempo tiene la pretensión de aproximar al lector a las nuevas dinámicas de recepción, cada vez más comunes, del ecosistema de medios en que se desenvuelve la narración.

Finalmente, quiero agradecer al Instituto de Investigación Científica de la Universidad de Lima por haber confiado en este proyecto, en especial a su directora, la doctora María Teresa Quiroz. También a María Fe Martínez, por el fanatismo compartido y sus permanentes comentarios y aportes. A Luis Manuel Olguín, por su lectura atenta. A mi esposa, por tolerar mis largas horas en Netflix. Y a la tele, por supuesto, por todas sus fabulosas aventuras.

EPISODIO I

El estatuto audiovisual

Entre las experiencias germinales y las últimas producciones audiovisuales, donde las acciones bullen, los planos proliferan, los sentidos se inflaman y la temporalidad y los lugares se rebasan y superponen, existe un largo recorrido técnico y argumental que ha permitido lograr las fabulosas experiencias narrativas de hoy. A la par de los esfuerzos por explotar las mayores posibilidades de la imagen y del sonido, también se han desarrollado ideas, preceptos, modelos con los cuales lograr una exposición eficaz de los eventos: organizándolos, distribuyéndolos, ponderándolos y explotándolos de manera que lleguen a la audiencia en su mejor forma dramática. Porque no se trata solo de transmitir información narrativa, sino de recrear el pulso mental del mundo: el amor, el deseo, el dolor, etc. En ese sentido, las distintas innovaciones y progresos permiten reconocer un permanente esfuerzo por ser capaces de generar, con las particulares formas del audiovisual, una experiencia sensible.

Esta vocación por las emociones vívidas solo se entiende a la luz del público. Aunque se pretenda cierta distancia objetiva, la naturaleza de las acciones y los diálogos organizan el relato audiovisual en función del espectador. ¿Por qué en *Casablanca* (Curtiz, 1942) Rick repasa sus días en París junto a Ilsa, si es evidente que no los ha olvidado? Porque es necesario que el público entienda lo que significó ese tiempo feliz. ¿A quién muestra la cámara, si no es a la audiencia, el picahielos debajo de la cama de Catherine Tramell en la secuencia final de *Basic Instinct* (Verhoeven, 1992)? Y lo hace para perturbar, sobresaltar, advertir. Desde los inicios del cine ha sido así. En *Orphans of the Storm* (Griffith, 1922), la bebé Louise se nos presenta en primer plano, las manos de su madre la sostienen en una posición poco natural mientras la cámara encuadra sin disimular sus intenciones.

Muchas veces el *flashback*, el *racconto*, el *off*, el soliloquio (equivalentes audiovisuales del monólogo interior) son vías de introspección que el auditorio utiliza para conocer la psicología de los personajes y acceder a información que complete la diégesis. Estos rituales alteran el tiempo, los espacios y la lógica de acción para garantizar la continuidad del relato, para asegurar que el nexo entre público y pantalla permanezca vivo. Estamos delante de un lenguaje que no solo quiere conectar dos instancias –público y pantalla, narrador y narratario–, sino establecer vínculos que produzcan una experiencia. En ese sentido, ningún estudio ha servido más al audiovisual que la *Poética* de Aristóteles. La preceptiva de este trabajo ha servido de base para el desarrollo del teatro y la literatura, y ha anidado en el corazón de las más diversas propuestas; en más de un aspecto, se ha convertido en el emblema del arte narrativo desde que, en 1498, apareció la traducción latina a cargo de Giorgio Valla en Venecia.

La *Poética* forma parte del proyecto aristotélico de entender racionalmente el desarrollo del hombre y la naturaleza. Constituye un esfuerzo por analizar la técnica del drama sobre la base de un pensamiento científico. Como recuerda John Howard Lawson (1976), su enfoque es estructural: describe magnitudes, proporciones, partes, relaciones, pertinencias, incluso extensiones, como cuando aconseja al dramaturgo construir la trama considerando las limitaciones del teatro. Aristóteles analiza el drama lógicamente, no se detiene en las dimensiones sociológicas, no hace mención de los problemas morales que fueron tratados por los poetas griegos, no relaciona las técnicas del escritor con sus ideas, no tiñe sus observaciones de emociones, de preferencias estéticas, no hace comparaciones entre su ética y la de aquellas obras maestras de la tragedia. Al estar liberada de marcas individuales y de contexto, se convierte en un referente ahistórico perdurable. Otro clásico como el *Arte poética* de Horacio, por ejemplo, sucumbe después del Renacimiento, ahogado por ese formalismo de estilo que insiste en las ideas del buen gusto y el decoro. Una propuesta sólida como la de Goethe, donde el espíritu excepcional y el triunfo de la mente sobre la materia se revelan en la técnica, aparece también descolocada cuando termina el Romanticismo. Sin embargo, Aristóteles permanece.

Aun cuando la *Poética* se ocupa específicamente de la tragedia, sus páginas exponen consideraciones técnicas para construir un relato, por lo que es también el primer esbozo teórico acerca de cualquier narración. Sus postulados han sido intervenidos y adaptados a diversos

contextos y soportes, entre ellos el cine y la televisión, que aprecian especialmente su manera de entender los vínculos con el auditorio. De alguna manera, deshojadas todas las historias, encontraremos el sustrato aristotélico como influjo vital.

1. El diseño clásico

En su texto¹, Aristóteles considera al arte de la mimesis –la imitación de la vida– un placer que debe construirse para goce del espectador. Esta premisa involucra tanto la forma –la manera de contar– como el fondo –aquello que se cuenta–, de modo que descuidar los usos del público para recibir y percibir la narración significa arriesgar el vínculo entre las partes. De ahí que el medio audiovisual se esfuerce por conseguir historias que interesen al público sin esperar que el público se interese por ellas. Esto podría entramparnos en una discusión valorativa en la que ideas como lo cultural, lo popular y lo comercial se trenzan en una espiral sin fin: ¿el público o el artista?, ¿el artista se debe al público o a su genio?, ¿dónde termina lo cultural y empieza lo comercial?... Al respecto, solo diremos que tener en cuenta al público consiste en cubrir tres expectativas: sentido, emoción y espectáculo.

Para Aristóteles, el placer que produce una representación ocurre porque al mismo tiempo se aprende, se reúne el sentido de las cosas, es decir, que el hombre es de este o aquel modo. El placer está en las emociones (el temor y la piedad en el caso de la tragedia), porque ellas conducen al público por una serie de acciones *enriquecidas con adornos artísticos* –dispuestos por el espectáculo– que generarán el efecto poético deseado: la catarsis, el goce de la purificación vicaria a través del relato que se ha producido. Sentido, emoción y espectáculo deben conjugarse en cualquier historia más allá de cuáles sean sus intereses. Un relato divorciado del público es un relato innecesario.

Aristóteles entiende que para componer un relato nunca se debe perder de vista a los caracteres o personajes de la narración y debe conside-

1 Las cursivas referidas a la *Poética* provienen de la traducción de Eilhard Schlesinger, editada en 1963 en Buenos Aires. Al no tratarse de un estudio filológico, hemos omitido las cifras entre paréntesis que se usan para indicar las líneas en que se dividen las secciones a y b del texto original, según la numeración asignada a las obras clásicas en la convención internacional.

rarse el tiempo y el espacio en que se desarrollan, así como el sistema de lógica causal que afecta todos los aspectos anteriores. Si bien reconoce que los géneros trabajan con caracteres específicos —héroes o sujetos menores—, sostiene que la lógica dramática es la misma: los caracteres se organizan en función de un dilema, un evento o una situación que los obliga a evolucionar hasta llegar a un punto en el que se decide su muerte o su redención, en suma, su destino. Sobre la base de estas ideas surge para la narrativa audiovisual el concepto de *objetivo*: aquello que organiza las acciones del personaje hasta el final de la historia.

El objetivo moviliza a los caracteres. Puede ser algo consciente o inconsciente, impuesto o asumido libremente, pero en todos los casos siempre podremos vincular su trascendencia a la realización de los personajes. De esta forma, casarse con la chica más linda de la secundaria, vencer al genio malvado, conseguir la custodia de un hijo, alcanzar una medalla olímpica o dar con la solución de un problema matemático no solo constituyen formas de realización, sino que se configuran como la síntesis proteica de todo lo que más quiere y más teme el auditorio. La felicidad en todas sus formas y la muerte en todas sus acepciones operan como un binomio dialéctico que moviliza la historia.

Cuando Michael Corleone toma las riendas en *The Godfather* (Coppola, 1972), lo hace procurando la estabilidad de su familia: quiere alejarla de la muerte y llevarla a otro nivel, uno en que la mafia no logre afectarla y pueda gozar de un apellido digno, es decir, de la felicidad. En *Germania, anno zero* (Rossellini, 1948), el pequeño Edmund no puede hallar esa felicidad y decide acabar con su vida sobre el final del relato. La secuencia es estremecedora porque la muerte se presenta como la única vía de escape al dolor y la infelicidad de esa Alemania de posguerra, casi apocalíptica, donde la niñez no encuentra reparo. Asimismo, cuando un grupo de jubilados de la Empresa de Ferrocarriles de Uruguay roba la última locomotora operativa para evitar que sea vendida a un estudio de Hollywood, estamos también ante una gesta vital. Los tres ancianos de *El último tren* (Arsuaga, 2002) recurren a ese acto desesperado para afianzar sus principios y sus sueños en un tiempo donde el retiro, el progreso y la muerte los oscurecen: es su particular forma de seguir vivos.

Otra idea importante es la de *proporcionalidad* (Cano, 2002). Aristóteles refiere tres tipos:

1. *Entre coros y caracteres*. Lo que supone un balance entre lo que cuentan los personajes y lo que cuenta, en este caso, la pantalla.

De aquí se desprende aquella lección de guion que indica que las historias se narran porque ocurren cosas delante del espectador, no porque los personajes cuentan qué les ha pasado.

2. *Entre la elocución, el pensamiento, el espectáculo y el canto.* Vale decir, balance entre los diálogos, los contenidos (donde el *éthos* define el carácter del personaje y perfila el sentido de la obra) y la puesta en escena. Si prevalece alguno, ocurre la distorsión: el exceso de diálogo explicativo genera verborrea, sopor; el acento en el pensamiento corre el riesgo de pontificar, y la sobredimensión de la puesta en escena conduce al aturdimiento.
3. Finalmente, *proporcionalidad entre los caracteres y la trama.* El carácter de los personajes debe revelarse a partir de sus acciones: no importa tanto saber qué les pasa, sino cómo son y cómo se transforman ante eso que les pasa. Syd Field, uno de los principales referentes de la escritura audiovisual, expresa esto con el lema: «un personaje es lo que hace» (2001 [1979], p. 31), pero su formulación no aterriza el sentido de ese *hacer* y orienta las acciones a la consecución del objetivo, descuidando la transformación del carácter. Como recuerda Aristóteles, se trata de la imitación no de las personas, sino de la acción y la vida, de la felicidad y la desdicha.

La moderada combinación de estos elementos resulta fundamental sobre todo si debe ser desplegada en una magnitud finita de espacio y de tiempo. Entre los capítulos VI y VIII, Aristóteles se refiere a la extensión y el orden como base de la belleza de la obra, la misma que debe articularse, de preferencia, sin incluir tramas secundarias que distraigan la acción principal. Sin embargo, el hecho de proponer una sola línea de acción no supone componer una historia simple. Por el contrario, la *Poética* ofrece ingenios para embellecerla. Por ejemplo, *que sea compleja*: es decir, que incluya peripecia y anagnórisis. Las peripecias son hechos que alteran los sucesos de la historia marcando un cambio de fortuna. La anagnórisis está vinculada al reconocimiento que hace el personaje de sí mismo o del mundo o de los demás, es la revelación que determina su destino. *Que sea patética*: puesto que los lances patéticos son eventos que dan un giro al curso de la acción por las muertes que se producen en escena, ya sea por asesinatos, naufragios o heridas. *Que se base en los caracteres*, que se ocupe de la humanidad de los personajes. Por último, *que proporcione un buen espectáculo*, entendido este como los artilugios que componen la puesta en escena.

Los relatos audiovisuales de hoy son pródigos en recursos que parten de estas ideas. De hecho, su formalización ha dado como resultado grandes convenciones narrativas como los géneros: el melodrama sostiene su fuerza dramática en la anagnórisis, la aventura sin peripecia no es aventura, el terror es la consumación del patetismo, los *thrillers* descansan en la compleja construcción de los caracteres y, de entre todos, quizá sean la ciencia ficción y la fantasía los que mejor despliegan el concepto de espectáculo y puesta en escena.

De todos los postulados, la catarsis es el principio más famoso. Aunque no hay mayor explicación acerca de su sentido en la *Poética*, la convención indica que está referido, en el caso de la tragedia, a la purificación de las emociones a través de la piedad y el terror. De acuerdo con esto, las fuertes emociones contempladas en una imitación poética liberarían el exceso de nuestras emociones y pasiones, y, de este modo, apaciguarían el espíritu. Al postularse como el efecto poético que persigue el drama, ha llegado hasta nuestros días —no pocas veces— como una suerte de cometido para con el público, a fin de aleccionarlo, estimular su reflexión o, sencillamente, hacerlo partícipe de una experiencia significativa. A fin de cuentas, todas son lecturas, con mayor o menor consenso, que sustentan un filón crítico o una impostación estética.

Al conjunto de normas que parte de las ideas de Aristóteles se le conoce como diseño clásico. Como señala Robert McKee (2008 [2002]), se trata de fundamentos que permiten construir una historia que orienta al público a enfocarse en un protagonista que lucha en pos de un deseo u objetivo, enfrentando fuerzas antagónicas a través de un tiempo continuo, dentro de una realidad ficticia coherente y causalmente relacionada, hasta llegar a un final de cambio absoluto e irreversible.

Alrededor de este diseño se han cerrado filas y a partir de él se han construido también vanguardias, quiebres, deconstrucciones y experimentaciones con un éxito mayor o menor, sostenido o no en el tiempo. Aunque parezca que no es posible escapar a este esquema, no se trata de una condena, pues admite variaciones y reformulaciones que corren por cuenta del escritor y su tiempo. De hecho, eso es lo que espera el público cuando se instala frente a una pantalla: le interesa la excepción, la pequeña ruptura, la conjugación diferente; de lo contrario, todas las historias serían iguales. No se trata de inventar un nuevo lenguaje cada vez, sino de transformarlo, de torcerlo levemente en función de las particularidades de cada historia, lo que consigue la comodidad del público

frente a esa diferencia. Después de todo, la originalidad y las diferencias se inscriben en una base común. A decir de Yves Lavandier (2003), la nobleza de una obra depende tanto de lo que la distingue como de lo que la acerca a las demás: para que una obra de arte sea grande debe tener puntos en común con sus semejantes.

2. El Paradigma

El diseño clásico ha llegado hasta nuestros días tironeado de un pragmatismo que lo ha rebautizado como el Paradigma y que le ha valido amantes y detractores. Los primeros no pueden resistirse al boceto infalible que propone su nombre. Los segundos detestan precisamente esa reducción del arte narrativo a un elenco de pasos a modo de recetario. Ambos señalan a Aristóteles como responsable: para los primeros es una suerte de gurú y para los segundos es un gurú que se equivoca. Pero lo cierto es que ambas posturas se construyen sobre un sesgado entendimiento de la *Poética*, o de haberla entendido a través de autores que usaron sus ideas con un criterio homogeneizador; de tal forma que lo que se discute no son los fundamentos aristotélicos, sino cierta interpretación generalizada que se ha hecho de las ideas del filósofo.

Aristóteles es *doxa*, no *episteme*. La *Poética* establece un marco que cada autor manipula de acuerdo con su sensibilidad, talento y competencia. De ninguna manera puede verse como una fórmula, porque corre el riesgo de generar obras atávicas. Sus postulados surgieron de observar las obras de Agatón, Aristófanes, Crates de Atenas, Eurípides, Sófocles, entre otros, y tienen un tono orientador, pues señalan las *características requeridas para componer un bello poema*. Si en algún momento este compendio perdió su impronta de enfoque matriz para volverse un paradigma, fue a mano de los procesos que vinieron aparejados con la industrialización –en este caso, del relato audiovisual y, específicamente, del cine–, que lo convirtieron en una suerte de molde al otorgarle una infalibilidad que tiene más de facilismo que de asimilación de conceptos.

El llamado Paradigma normaliza la *Poética*, le otorga un orden, una secuencia. Establece una estructura donde los componentes más importantes del texto se vuelven dispositivos capaces de reunir públicos de distintas realidades, socioeconómicas y culturales. De ahí que Yves Lavandier (2003) llame modelo sintético al Paradigma, porque representa una síntesis del diseño clásico a partir de cierta experiencia generalizada de consumo.

El Paradigma se asentó gracias a los manuales de guion que aparecieron a inicios de los años ochenta en Estados Unidos, alentados por un aparato comercial que subía cada vez más sus apuestas y reclamaba beneficios. Es la época de la ley Reagan, que permitió a los estudios tener nuevamente control sobre la exhibición tras la ley del Tribunal Supremo de 1948. La adquisición de salas por parte de los estudios desató una guerra por las recaudaciones e hizo necesario que las películas se estrenasen en varios locales en simultáneo y que obtuvieran éxito inmediato durante al menos una o dos semanas.

La búsqueda del grial que asegurara la taquilla empezó, probablemente, en 1979, cuando Syd Field, guionista y productor para David L. Wolper Productions y director del Departamento de Guiones de Cinemobile Systems, escribió la que sería considerada una biblia: *El libro del guión*. Field es autor de una pragmática férrea, sus enunciados son como comandos que deben ejecutarse indefectiblemente y jamás pierde de vista la importancia de enganchar al auditorio. Su base es la estructuración en tres actos: principio o arranque, medio o confrontación, final o resolución. A lo largo de este esquema, ordena distintos conceptos, como peripecias y lances patéticos, pautando el momento en que deben ocurrir y cuánto deben durar.

Junto a Field aparecen otros nombres, como Linda Seger, Doc Comparato, Robert McKee, Christopher Vogler e Irwin Blacker. Sin embargo, Field se destaca de todos ellos no solo por su influencia, sino porque, a diferencia de los otros que sí conceden diferencias y reformulaciones, ninguno como él pone el acento en la estructura, lo que dota de solidez a su planteamiento, pero al mismo tiempo lo encapsula. Comparato, por ejemplo, considera su texto *De la creación al guión* (1992) una suma de fundamentos, técnicas y normas que el guionista debe conocer para luego saltarlas y reinventarlas. McKee, aunque usa el mismo tono de Field en *El guión: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones* (2002), no postula una estructura definitiva en beneficio de un mejor desarrollo del personaje y de la historia. Todos ellos, y varios otros, en mayor o menor medida, han completado y afinado el modelo descrito por Field y asentado por la industria.

A la luz de estas ideas, el Paradigma puede describirse de la siguiente manera: toda historia ocurre en tres actos que se suceden en dramático *in crescendo* regido por una lógica causal. El personaje central o protagonista sirve de guía en el relato, desarrolla un punto de vista y es el gancho emo-

cional para la audiencia. Al final del primer acto, ocurre una peripecia que altera su mundo y lo introduce de lleno en el desarrollo de acciones que le permitan retomar el control de su vida a través de la consecución de un objetivo. Durante el segundo acto, el protagonista da pelea, resiste, enfrenta y va venciendo cada una de las situaciones que amenazan cada vez más su éxito, hasta que se da de bruces contra el suelo, pues ocurre un lance que lo sumerge en un aparente punto sin retorno. El público teme que no alcance su objetivo. Esta situación crítica abre las puertas al tercer acto, donde ocurre algún tipo de revelación (anagnórisis): quién es él, qué significa realmente el objetivo que persigue, qué es lo que realmente importa, quiénes y cómo son los que le rodean, cuál es la clave para salir del foso en el que ha caído..., en fin, de modo que logra salvar el escollo y se enfrasca en una batalla final. Hace un último esfuerzo supremo y consigue la redención. No necesariamente implica un final feliz, pero la mayoría de las veces comporta un desenlace positivo para el *establishment*.

3. La estructura reparadora

Algunos autores como Ken Dancyger y Jeff Rush (1991) llaman al Paradigma estructura reparadora en tres actos, ya que al final de los eventos se restituye la tranquilidad, la felicidad, el equilibrio. Esto no debería tener ninguna connotación negativa, puesto que, desde los mitos, el efecto aleccionador de los relatos involucraba elementos de reparación. No obstante, al concentrarse en los aspectos físicos/externos del personaje, el Paradigma pierde de vista la transformación mental/interior y, de esta manera, convierte la reparación en una exposición y no en una experiencia para el espectador.

Esto es fundamental para el efecto poético que persigue el diseño clásico. La narrativa pone en juego el común denominador del acervo humano, de ahí que Robert McKee (2008 [2002]) insista en repetir que las historias son una metáfora de la vida. No se trata de que el público ría o llore en ciertos pasajes de la historia, sino que disimule la risa o el llanto para no evidenciar las verdades y miserias que anidan en él y que esa historia ha puesto al descubierto. En una exposición interesan los objetos. De hecho, estos han sido intervenidos, afectados, y lo que se muestra es el resultado de la afectación. En una experiencia, en cambio, el sujeto participa de la transformación y palpita como si fuera el personaje. Las historias deben proponer experiencias vitales.

El Paradigma suele evadir esta función con argumentos que pueden frasearse más o menos de la siguiente manera: profundizar el mundo interior genera distorsión, resta claridad a la exposición del relato, alarga el desarrollo de la trama, es peligroso porque corre el riesgo de asumir impostaciones que puedan contravenir cierto estándar burgués. Sin embargo, todas estas consideraciones parten de un error de concepto. Lo que atenta contra el ritmo es la vaguedad de las acciones. La dimensión no aburre, lo que provoca modorra es el exceso de elocuciones en que se incurre para explicar con palabras lo que las acciones no han conseguido. El problema con la acción en el Paradigma, ya lo dijimos, es que se concentra en movilizar al personaje hacia su objetivo, no en transformarlo mientras da cuenta de los distintos pliegues del alma humana.

El Paradigma prefiere mundos de compartimientos estancos en los que todo tiene un lugar, una forma y una suerte. Las categorías universales del bien y el mal son sus agentes motores. Rehúye la escala de grises y la mayoría de veces reduce el carácter al maniqueísmo. Al Paradigma le acomodan los personajes claros, identificables, sin ambages. Atticus Finch, el protagonista de *To Kill a Mockingbird* (Mulligan, 1962), bien podría señalarse como el arquetipo ideal. Construido como un proverbial padre de familia, ejemplo de moral y modelo de integridad para los abogados de Estados Unidos, Atticus es un personaje que solo puede admitir objetivos venerables y positivos –por ejemplo, defender al hombre negro acusado de violación en un sur violentista y zarandeado por la crisis–, lo que sin duda reduce la posibilidad de cualquier ruido narrativo o ideológico entre el público y la pantalla. En cambio, alguien como Tony Soprano, el capo de Nueva Jersey en *The Sopranos* (HBO, 1999-2007), representa todo un problema. Tony se construye como una versión degenerada de los mafiosos que han poblado la pantalla. Tiene una madre autoritaria de la que intenta apartarse. Ama a su esposa, pero tiene una serie de aventuras. Sus hijos adolescentes lo desbordan. Es un sujeto preocupado y depresivo, víctima de constantes ataques de pánico. Su moral consiste en tener cerca a las personas que le son útiles, pero cree y repite que incluso en estos tiempos el concepto de familia todavía significa algo. En suma, Tony es alguien demasiado ingobernable para encajar en un esquema indispuerto para los entresijos y la filigrana. ¿Cómo narrar y hacer verosímil la reparación de un cínico? ¿Cómo definir acciones incontestables y acordes con el *establishment*?

En el Paradigma, la idea aristotélica de *carácter* es entendida como un conjunto de cualidades del personaje y no como parte del proceso de las acciones del personaje. John Howard Lawson (1976) precisa esta idea al señalar que la acción interna es parte de la acción total que incluye al individuo y su medio. Para él, el carácter debe entenderse como una «actividad» en la cual los hechos externos operan un estímulo sobre los órganos sensoriales, afectando ideas, sentimientos y voliciones, para producir como resultado una acción o hecho interno que moviliza el relato. Es decir, el carácter solo tiene sentido en su relación con los hechos, porque la voluntad del personaje se ve permanentemente modificada, transformada, puesta en jaque, debilitada, reforzada, en función del sistema de acontecimientos en que opera. Es en medio de todo esto que se cuece la historia o, mejor dicho, esa tensión es la historia. Aristóteles acertaba cuando sostenía que el carácter estaba subordinado a las acciones, aunque nunca ahondó lo suficiente para dejar en claro que no se trataba de una acción en general, sino de una acción dramática, es decir, una capaz de interesar y conmover vivamente.

Las críticas al Paradigma han rescatado de las bibliotecas a un personaje del siglo XIX que fue rápidamente olvidado pese al reconocimiento que obtuvo: Eugène Scribe, dramaturgo francés, pero sobre todo empresario teatral, que encumbró su nombre gracias al éxito del que gozaron sus obras. De Scribe se ha dicho que fue un visionario, un tipo sensible para comunicar las cosas extraordinarias de la vida ordinaria, con un agudo sentido para los negocios, lo que le permitió cosechar una pequeña fortuna, un noble reconocimiento, pero el desinterés más injusto por parte de la historia. Scribe fue acaso el más fecundo autor dramático francés, compuso cerca de quinientas piezas entre comedias, libretos de ópera, vodeviles, dramas, sin contar sus acercamientos a la novela, pero de todas ellas apenas han sobrevivido las óperas *I vespri siciliani* (1854) y *La favorite* (1840), gracias a los méritos de Verdi y Donizetti, respectivamente.

A Scribe se debe el primer paradigma del que se tiene noticias. Tras fracasar con sus primeras obras, le llegó el éxito con *Las pompas fúnebres* (1815), y a partir de ese momento se dedicó a reproducir las articulaciones y móviles principales de esa pieza en su cuota y dosificación exactas para asegurar la aceptación general del respetable en siguientes ocasiones. Si uno revisa su método, encontrará que el plan consiste en presentar claramente al protagonista y su antagonista, en desarrollar la

nobleza del primero y la maldad del segundo. La beligerancia transcurre de manera velada hasta que el problema se hace evidente y el protagonista debe enfrentar conflictos que lo abruman cada vez más. Esto conduce a lo que debió ser un momento importante, porque Scribe nunca prescinde de una escena caótica, llena de personajes, donde ocurre una muerte, una pelea, una herida. Todo se torna muy negro, pero al final, casi rozando el *deus ex machina*, el protagonista descubre al antagonista, se arreglan los malentendidos y se refuerza la moral (Clark, 1947). Sus logros deberían haberle encumbrado como referente obligado; sin embargo, apenas unos curiosos recuerdan sus hazañas de un estreno por mes en distintas salas parisinas de las que era, además, socio o propietario. La historia del maestro Scribe es una suerte de metáfora del maquinismo y el desarrollo que caracterizó la Segunda Revolución Industrial del siglo XIX –y quién sabe si hoy tendría el mismo éxito–. El pragmatismo forma parte del juego en el sistema de libre mercado, pero cuando ingresa en los terrenos del arte enciende polémicas.

Lo interesante de todo esto consiste en notar que si bien las historias son el resultado de una visión permeada por las premisas del tiempo en que se narran –ideologías que muchas veces comportan sus propias consideraciones estéticas–, la *Poética* sigue funcionando como la superestructura que las orienta. En los años de la Segunda Guerra Mundial y los que siguieron, los narradores debieron componer relatos que, pese al dolor y la barbarie, pudieran acompañar al público y dialogar con él. El neorrealismo utilizó los elementos aristotélicos de manera distinta de lo que hasta ese momento se practicaba. Abordó la realidad como una experiencia fenomenológica desprovista de jerarquía, maniqueísmo y, sobre todo, juicio. Introdujo humor, sátira y poesía para *contar lo que se es* en el mundo, sin ánimos de condenar o enaltecer.

Pensemos en *Ladri di biciclette* (De Sica, 1948). Antonio Ricci es víctima del robo de su bicicleta y debe recuperarla para no perder el trabajo que apenas les da de comer a él y a su hijo. Tras denodados esfuerzos, algunos ridículos como consultar una vidente, reconoce su bicicleta y trata de recuperarla, pero los compinches del ladrón se lo impiden. Antonio recurre a la policía, pero esta no puede hacer nada sin testigos del robo. Al final del día, cuando regresa a casa con su hijo, derrotado, ve una bicicleta que nadie custodia e intenta robarla, pero la gente lo descubre y quiere castigarlo. Solo el llanto de su hijo consigue disuadirlos y Antonio regresa a casa, sin bicicleta y sin honra, convertido en un ladrón. El mun-

do que narra De Sica es tan estremecedoramente real que nada se reduce a ser un objeto o un símbolo, de manera que sea fácil emitir un juicio moral, sino que más bien invita a dar un salto hacia la realidad de los personajes y vivir junto a ellos. Lo que Aristóteles llamaba pensamiento aquí se organiza en otra clave, de manera que el *éthos* y el juicio crítico del carácter hay que buscarlos entre los espectadores, no en la película.

Todo esto no hace sino poner en evidencia la sensibilidad del vínculo entre el público y la pantalla, siempre vivo, siempre fresco. Si al cabo de un tiempo, el roce del viento, los enfrentamientos con algún depredador, el contacto con el agua o el sol hacen que los pájaros muden de plumas, del mismo modo la narración muda de estructuras porque el público cambia. Los autores del Renacimiento evitaron el conflicto directo suprimiendo acciones que luego eran elegantemente descritas por los personajes en aras del decoro. Sin embargo, al cabo de unos años, estas prácticas se transformaron con las fuerzas sociales que debilitaron la estructura feudal y legitimaron el ascenso de los mercaderes como clase, lo que supuso tratar directamente debilidades y costumbres de la burguesía. En esta línea, lo que hoy conocemos como el Paradigma no es más que una normalización de la superestructura del diseño clásico a partir del dominio de la producción, la distribución y la exhibición sobre la manera de escribir historias para el audiovisual en el siglo XX. Pero no es la única.

4. La estructura mítica

A mediados de los años ochenta, empezó a circular un breve texto titulado *Guía práctica para entender el viaje del héroe*, orientado a escritores y guionistas con la intención de pautar un desarrollo dramático aplicable a los relatos de aventura. El autor era Christopher Vogler, un veterano analista de historias que había identificado elementos, motivos y acciones recurrentes que se sucedían en los guiones y que, de alguna manera, los emparentaba. Esta constatación lo llevó a profundizar en el libro de Joseph Campbell, *El héroe de las mil caras*, y en las ideas de Carl Jung acerca de los arquetipos para proponer, en *El viaje del escritor*, pautas para la transformación de un personaje en héroe a partir de su aventura interior.

El trabajo de Vogler obtuvo reconocimiento inmediato, alentado en gran medida por el éxito de la saga *Star Wars*, de George Lucas (1977). En el libro, Vogler coteja sus hallazgos con varios relatos literarios y guiones exitosos, y plantea la existencia de una matriz narrativa esencial prove-

niente del inconsciente de la humanidad, cuyas primeras manifestaciones serían los mitos, fuente inagotable de todas las historias y razón por la cual leyendas babilónicas, cuentos budistas y cantos apaches, por ejemplo, compartirían temas y estructuras análogas aun sin haber tenido contacto entre sí. De acuerdo con esto, la trama constaría de doce pasos. (1) Se presenta al protagonista, que vive en un mundo ordinario donde reina un equilibrio que pronto se pierde. Entonces, (2) recibe un llamado a la aventura; (3) del que duda o se niega; aunque, finalmente, (4) acepta ante circunstancias que lo superan, o animado por un mentor. Así, (5) penetra en un mundo extraordinario, en una dimensión especial; (6) aprende lecciones y desarrolla habilidades, al tiempo que supera pruebas, consigue aliados y enfrenta enemigos que ponen en riesgo su empresa. (7) Esta sucesión de eventos lo lleva al lugar o situación que encierra el mayor de los peligros: una circunstancia que, la mayoría de las veces, supone un encuentro cercano con la muerte. (8) Afronta una prueba suprema de la que sale airoso gracias al desarrollo de sus condiciones, pero tras un calvario emocional y una serie de peripecias angustiosas. De este modo, (9) cumple con la misión encomendada y obtiene su recompensa. (10) Empezando el camino de regreso a casa, un trecho dedicado a la celebración, pero también a la ponderación de las consecuencias de su enfrentamiento con las fuerzas del mal. De este modo, (11) el protagonista florece, sus vivencias le han transformado en un héroe –ha resucitado como un nuevo ser–, pues es capaz de asimilar, entender y comprometerse con ese «nuevo yo». (12) El héroe regresa a casa e inaugura un nuevo equilibrio.

Christopher Vogler funda este esquema a partir de las experiencias iniciáticas protagonizadas por los héroes mitológicos de todos los tiempos y culturas. Con esta secuencia, instrumentaliza los trabajos de Campbell y Jung, además de simplificar o anular otros momentos pautados en la obra del mitólogo –como el encuentro con la diosa o la apoteosis–, a fin de ofrecer un itinerario claro y sin riesgos para el espectador. Entonces, si el Paradigma normaliza los cánones del diseño clásico, el viaje del héroe hace lo propio con la extensa y variada tradición que se condensa en el folclore, los relatos orales y, cómo no, los cuentos de hadas², para lograr una maquinaria narrativa eficiente.

2 Recordemos que Vladimir Propp, en su *Morfología del cuento* (2000), prefiere calificar al relato maravilloso como relato mítico, en la medida en que su génesis se basa en el mito. Asimismo, reconoce que la estructura que describe se vincula y coincide también con relatos próximos al folclore.

El éxito del modelo de Vogler descansa en gran parte en el hecho de haberse liberado de las premisas del psicoanálisis. Vogler entendió que los relatos perderían sentido si se concebían como expresión del inconsciente colectivo, pues todas las hazañas quedarían reducidas a pulsiones mecánicas e ingobernables. En cambio, puso énfasis en la duda, porque así marcaba distancia con el héroe de dotes excepcionales que cumple un destino categórico. En su esquema, el protagonista siempre se ve superado por las circunstancias y, sin embargo, lucha en un contexto poco favorable que agranda su valor y sacrificio.

Aunque no hay referencias explícitas, la síntesis de Vogler se acerca a la visión que J. R. R. Tolkien tenía de los mitos. Para el filólogo británico, el mito no podía concebirse como una proyección del subconsciente, no solo porque la creatividad del narrador quedaría reducida a la voz del sueño eterno de la humanidad, sino porque los consideraba modos eficientes de expresión de anhelos y verdades de su tiempo. Si bien Tolkien no sistematizó una forja heroica, en su *Trilogía del Anillo* puede encontrarse un programa que coincide y supera el esquema que Vogler propondría varios años después.

Por lo demás, el modelo mítico resulta tremendamente versátil. Al liberarse de determinismos y pulsiones recónditas, la fórmula deja de operar solo para personajes que descubren su condición heroica a través de la aventura y permite acceder a situaciones análogas de distinta índole. De alguna forma, especialmente en el cine de Hollywood, las ideas del *self-made man* y la ética protestante del trabajo –la necesidad de trabajar duro como componente del atractivo y el éxito personal– reemplazaron a la predestinación y emparentaron definitivamente al héroe con el sujeto de a pie. Gracias a esto, y en concomitancia con el tiempo en que le tocó asentarse, el relato audiovisual ha sido el principal responsable de la promoción del hombre común a la categoría de héroe, hecho no menor si se entiende como una de las mayores aperturas narrativas que permitió, a su vez, gestar un vínculo muy cercano y sensible con la audiencia. El audiovisual convirtió la vida cotidiana en una épica moderna, distante del semidiós trágico e incluso del superhombre que debió surgir de esa modernidad ilustrada y tecnológica que pretendía la utopía de un mundo mejor.

5. Los héroes cansados de la modernidad

A partir del realismo, los relatos van dejando de responder a la necesidad de hacer vivir a un personaje para procurar encontrar al hombre en medio de la confusión en que se desenvuelve. John le Carré tiene una frase que resulta ilustrativa, la pone en boca de Alec Leamas, protagonista de una de sus novelas: «Se necesita ser un héroe para ser simplemente una persona decente». Le Carré, arquitecto de intrigas en las que el espía no es un protagonista arrojado, valiente ni seguro, sabe que para trabar empatía con sus personajes no hace falta presentarlos como infalibles o todopoderosos, sino como sagaces burócratas que jamás han disparado un arma ni han planeado un asesinato, es decir, como tipos carentes de magia, prosaicos, cotidianos. Porque si algo reconforta hoy, es la idea de que seres comunes puedan ser capaces de grandes hazañas. El mundo ha cambiado. Antes, uno podía sentirse a gusto: por más enigmático y sórdido que se presentara el problema, los héroes lo resolverían y jamás experimentaríamos el desasosiego. Hoy, en cambio, los héroes nos invitan a asumir la intranquilidad sin aspavientos y a resignar la gloria.

Pero si el héroe cambia, cambia también su mundo interior, su perspectiva psicológica y espiritual acerca del mundo. Sobrevivir a la muerte, por ejemplo, burlarla, escamotearle su derecho a disponer de nosotros, ha supuesto, desde antiguo, uno de los grandes méritos del heroísmo. Sin embargo, la muerte de hoy no es la misma vieja Parca de antaño: ha transmutado en nuevas amenazas, ha sufrido una metástasis hipertrofiada, se ha tornado más ubicua y puntual que cuando arrebató el aliento al pálido Aquiles en forma de flecha certera. Hoy, al héroe la muerte le sienta bien, pero ya no en la dimensión trágica de su esencia, sino en un sentido cotidiano. La relación del héroe con la muerte ha superado el esquema cazador-presa. Acaso sigue siendo polarizada, pero se ha tornado imprecisa, difusa, maldita, cargada de amor-odio, de mutua complicidad y mutuo sabotaje, sobre todo cuando la tragedia no consiste en morir, sino en permanecer con vida.

Esta dimensión humana del héroe, sus fisuras de conducta y la pérdida de ejemplaridad moral nos acercan a un tipo absolutamente terrenal: «Athos, un borracho; Porthos, un idiota; Aramis, un hipócrita conspirador...», dice el personaje de Liana Taillefer en *El club Dumas* de Arturo Pérez-Reverte —y su diagnóstico parece certero—. La modernidad supone un nuevo desplazamiento de la figura del héroe. Si el romántico necesitaba sublimes campos de batalla que le permitieran salir del ámbito

de lo social, el realismo nos muestra un escenario que solo puede ser social. El héroe ya no necesita ser noble o predestinado. Su proverbial individualismo, signado por la astucia, las ambiciones y los deseos terrenos, es su mejor insignia y galón. Los nuevos relatos tienen como protagonistas y antagonistas a la vez a tipos audaces, efectivos, pero también hipócritas redomados y fingidores, que entienden que la sociedad es un juego donde la mediocridad acecha y ellos no pueden fallar. La modernidad es un tiempo pragmático, su concepción de base dice que solo es verdadero aquello que funciona, de modo que el héroe se liga más que nunca a la verosimilitud.

Cada periodo de la historia ha dado origen a un héroe específico, a un hombre capaz de reunir las características de su época. Así, el héroe contemporáneo, el hombre de talento en cualquiera de sus manifestaciones, no necesitará más de la habilidad física o de los dones de algún mago; su mejor golpe será ahora el argumento contingente y su arma favorita el ingenio multiforme, velado e industrioso a la vez. El cine y la televisión han operado como vehículos esenciales en la magnificación de esta realidad; sin embargo, quien define y legitima la dimensión de lo heroico es el público. El héroe resulta de una relación extratextual y en referencia a la ideología de la sociedad, por eso, los relatos que forman parte de una tradición asientan una identidad. Los héroes viven en la memoria colectiva, sirven de ejemplo y explican la relación del hombre con el mundo. El pueblo conserva sus historias porque ayudan a entender lo que fue el pasado, sirven para interpretar el presente y alertan acerca de lo que puede ser el futuro (Eliade, 2002).

Todo esto hace que las bondades agonísticas del mito resulten insuficientes y restringidas a la hora de pensar un héroe para estos días. Es preferible asumir como héroe al personaje protagonista, pues generalmente representa el sistema de valores propuestos en el relato. Es más, podríamos ir más lejos e imaginar que héroes son todos los personajes que describen un recorrido narrativo para alcanzar sus objetivos, porque en tiempos en que los valores epistemológicos resultan relativos no existe un único objetivo/valor que se yerga por encima de los otros. Dicho esto, entenderemos como héroes no solo a Jason Bourne, Tony Stark o Harry Potter, sino también a George Bailey, el generoso padre de familia abrumado por la quiebra que decide suicidarse en *It's a Wonderful Life!* (Capra, 1946); a Ted Stroehmann, el torpe y tímido joven que no desfallece por conseguir el amor de Mary en *There's Something About Mary* (Farrelly, 1998); a Ju Dou, la joven cautiva de un mercader de telas que

quiere un hijo varón a toda costa en *Ju Dou* (Zhang Yimou, 1990); a Sandro, el niño de 10 años que es testigo del asesinato de su madre y se las arregla solo en las calles de Copacabana en *Última parada 174* (Barreto, 2008); o a Kevin Arnold, el joven que descubre la vida mientras crece a fines de los sesenta en la teleserie *The Wonder Years* (ABC, 1988-1993).

De la épica a la comedia, del horror al *thriller* y el romance, los protagonistas viven su personal aventura en el mundo, pero en todos los casos estaremos ante pasajes reconocibles, personajes familiares, escenas repetidas, imágenes y motivos heredados que al conjugarse brindarán un sentido específico y nos vincularán directamente con un tiempo, una experiencia y un entorno concretos. Enmarcada en el diseño clásico, la estructura mítica se configura como un eficiente patrón de conexión y sintonía con la audiencia al ofrecer la descripción ideal del camino de los hombres a través de sus vidas: mientras descubren su propia aventura, se descubren a sí mismos y viven de forma vicaria la realización de sus aspiraciones más sublimes.

6. La estructura cuestionada

Si el Paradigma y el viaje del héroe se asentaron a comienzos de los ochenta, fue porque encontraron la hierba propicia para arder. El éxito de las fábulas sencillas propuestas por George Lucas y Steven Spielberg, distintas de las formas que antes habían discutido el diseño clásico, encajó perfectamente con el conservadurismo galopante de Margaret Thatcher o Ronald Reagan. Se encumbraron como ideales para un tiempo prolífico en movimientos reaccionarios e iniciativas de control y vigilancia, en una época signada por el sida, por el miedo, en fin, para un tiempo cargado de angustias. En ese contexto, los relatos desesperanzados de los años sesenta y setenta abandonaron su impronta particular para abrazar la estructura reparadora y renovar así los vínculos con el auditorio.

Experiencias normativas como las que hemos descrito son el resultado de la institución de contextos específicos y, ciertamente, constituyen el punto de partida de reformulaciones, debates y ensayos disruptivos cuando estos se agotan. Por eso, cuando a mediados de los años noventa las variables del entorno experimentaron una serie de cambios vertiginosos y el centro sensible que regía el Paradigma quedó expuesto, el modelo empezó a ser cuestionado en un nuevo esfuerzo por ajustar las clavijas a lo que los alemanes llaman *weltanschauung*, «el espíritu

de nuestro tiempo». El relato es consustancial a la transformación de las sociedades. Entender esto es fundamental porque, al momento de hacer su trabajo, el narrador selecciona y desarrolla un material que surge del tiempo en que vive para luego representarlo a través de acciones que son el resultado de la relación entre los individuos y su medio. De modo que, para entender las nuevas formas narrativas, convendría preguntarse: ¿cómo son este tiempo y esta nueva circunstancia de vida?

Desde fines del siglo XIX, la narración ha estado estrechamente vinculada a la modernidad y, como puede observarse en la tradición literaria y teatral que luego continuará el audiovisual a través del cine y la televisión, la atención gira cada vez más alrededor del problema del hombre. El tiempo actual es, por demás, complejo. Más allá de los saldos brutales de las guerras del siglo XX, del tenso proceso de globalización social y económica, más allá de la erosión de postulados fundamentales sin reemplazo –o quizá precisamente por todo esto–, los relatos de hoy en día dan cuenta de las complicaciones del hombre para ejercer control sobre las condiciones de su entorno. La influencia del pragmatismo evidencia el nudo de sensaciones e impulsos que gobiernan al individuo. Desde las novelas de Faulkner hasta los publicistas de la serie *Mad Men* (AMC, 2007-2015), se reproduce un universo de relaciones entrópicas ante las exigencias de la realidad. Como señala John Howard Lawson (1976), se trata de un mundo de experiencia pura en el cual los estados anímicos extremos reemplazan al valor y la lucha coherente por lograr fines racionales.

Otro aspecto fundamental es la tensión entre el espíritu y la materia, entre lo subjetivo y lo objetivo, entre lo real y lo virtual, circunstancia que diluye la idea del individuo que se plantea un propósito y dirige todos sus esfuerzos hacia conseguirlo, lo que deja un terreno fértil para sujetos que *no saben lo que quieren*. No estamos hablando de perdedores, sino de sujetos cuya voluntad se estrella la mayoría de veces contra el asfalto. No estamos ante relatos pesimistas, sino ante un retrato agudo de los cambios y transformaciones de un tiempo que transita de la explicación definitiva de los fenómenos a la relatividad epistemológica y existencial, a la incertidumbre. Las narraciones de esta era contemporánea dan cuenta de un individuo que no solo ha perdido el centro, sino que deja de serlo; como si sus devenires constataran que la revolución moderna ha sido un fracaso porque se ocupó de todo, menos de hacer la revolución del hombre: esa gran excusa y, a la vez, esa gran tarea pendiente.

Tal vez estemos viviendo la fase más radical de aquella confusión moderna, *le tourbillon social*, que ya advertía Rousseau en la segunda mitad del siglo XVIII. En su novela *Julie, ou La nouvelle Héloïse* (1761), el protagonista Saint-Preux escribe:

Estoy comenzando a sentir la embriaguez en que te sumerge esta vida agitada y tumultuosa. La multitud de objetos que pasan ante mis ojos me causa vértigo. De todas las cosas que me impresionan, no hay ninguna que cautive mi corazón, aunque todas juntas perturben mis sentidos, haciéndome olvidar quién soy y a quién pertenezco³.

Hoy, la experiencia del público aparece cada vez más lejana de los compartimientos estancos, las reacciones calculadas y los equilibrios definitivos propuestos por el Paradigma. Sin embargo, la urgencia de narrar ha inaugurado una amplia gama de ensayos que discuten la estructura reparadora, aunque tal vez nunca cuajen en una formulación definitiva, porque así de elusiva se presenta también la vida misma.

El siglo XXI propone un relato complejo en todo sentido. A la vocación de entretener se suma también la intención de reflexionar, denunciar y exponer un mundo igualmente enrevesado. Lo que antes parecía sólido, hoy se desvanece en el aire y esto propugna alternativas que, como reseña Daniel Tubau (2011), se suceden, se superponen, se alimentan, se anulan y vigorizan. Ante los tres actos consabidos, se plantean cuatro o más en los que el *diabolus ex machina* ha reemplazado al *deus ex machina* para garantizar, esta vez, que aquello que se había roto no sea reparado y que el mundo no regrese a su orden habitual —porque ya nadie vive feliz para siempre, solo durante algún tiempo—. Ante los momentos tópicos de cualquier narración, se contraponen giros que los sortean y, de paso, corren la alfombra de las certezas al espectador, o bien se exageran las convenciones hasta convertir lo que vemos en una parodia. En ocasiones, la estructura reparadora se estropea desde dentro a través de una ruptura moral o se produce una ruptura narrativa que nos recuerda que estamos ante una ficción. Ante las convenciones del tiempo lineal y continuo, se plantean historias que empiezan *in medias res*, hacia la mitad de la historia. Contra la relación causa/efecto, la narración esconde su estructura y el espectador debe

3 Tomo la cita traducida del libro de Marshall Berman, *Todo lo sólido se desvanece en el aire* (2006, p. 14), que ofrece un amplio seguimiento del espíritu moderno desde comienzos del siglo XVI hasta el siglo XX.

llenar o imaginar la causa ausente que conduce a los acontecimientos que sí se muestran.

Todas estas estrategias ponen en evidencia la lasitud de los cánones de la modernidad. De ahí que las historias también tiendan a disolverse, apocarse, creando la ilusión del azar o la improvisación. Robert McKee (2008 [2002]) tiene dos conceptos que grafican estas narraciones: *mini-trama* y *antitrama*. La primera se refiere al minimalismo con que son utilizados los recursos del diseño clásico. Aquí los principios básicos permanecen, pero el guionista se encarga de atenuar, comprimir, recortar y depurar hasta obtener una representación pródiga en sugerencias y sutilezas. Aun cuando todo parece girar alrededor de ellos, los personajes asoman como entes pasivos, los conflictos se supeditan mayormente al conflicto interior que rige las acciones, la evolución de la trama resulta morosa, los finales son abiertos y, lejos de ofrecer respuestas, plantean una serie de preguntas, no necesariamente con fines aleccionadores. Piénsese, por ejemplo, en *Down by Law* (Jarmusch, 1986), *El camino de San Diego* (Sorín, 2006) o la pionera *Shadows* (Cassavetes, 1958).

La antitrama, a su vez, socava los elementos tradicionales narrativos y de estructuración para ofrecer apenas un tema que otorga sentido y relaciona los eventos que se ven en pantalla, pero no desarrolla una trama que el espectador pueda seguir. A la antitrama le interesa proponer una experiencia a partir de la atmósfera y las sensaciones que se generan durante la visualización. Aquí la realidad muchas veces resulta incoherente, el tiempo discurre fragmentado, lo coincidente y lo aleatorio parecen cómplices inimputables. Como una suerte de contrapartida audiovisual de la *nouveau roman*, la antitrama se esmera por lograr una visión orgánica del tópico que le interesa retratar, profundizando en el personaje, descartando lo indicativo y legando la construcción de la trama al espectador. *L'Avventura* (Antonioni, 1960) y *L'Année dernière à Marienbad* (Resnais, 1961) son dos de los ejemplos más ilustres.

El interés por narrar al hombre en su tiempo ha llevado al audiovisual a ir más allá de los linderos habituales, experimentando con técnicas utilizadas en otros soportes, actualizándolas, adaptándolas y otorgándoles expresiones particulares a través de la imagen y el sonido. Cada vez son más recurrentes los esquemas que abandonan la linealidad temporal y única para ramificarse, fragmentarse, multiplicarse y potenciarse a través de distintos sintagmas narrativos que quieren dar cuenta del «torbellino social»: intrincado, de formas poliédricas, polivalente, acaso inaprensi-

ble. Tramas no lineales y narrativas en paralelo como las de *Slumdog Millionaire* (Boyle, 2008), *Inception* (Nolan, 2010), *Lost* (ABC, 2004-2010) o *Fringe* (FOX, 2008-2013) resultan familiares, lo que da cuenta también de un público que, partiendo de la elipsis, el *flashback* y el *flashforward*, la tradición del cómic y los videojuegos, ha sabido ponerse a tono con los tiempos en boga.

La relativización y el espíritu de cambio han llegado a postular la desaparición del guion, aquel instrumento que expone, con los detalles necesarios para su realización, el contenido de una película o de un programa de televisión. Si bien es cierto que en los orígenes del audiovisual esta herramienta no existía –sencillamente, el equipo se instalaba en las locaciones y a partir de las posibilidades que encontraba, previa conversación de las partes, se resolvía *in situ* qué hacer y cómo lograrlo–, pronto las cosas cambiaron cuando el cine se convirtió en un arte costoso. Podemos enumerar méritos alrededor de esa suerte de improvisación que directores como Jean-Luc Godard y John Ford supieron capitalizar en películas o secuencias enteras, pero pretender su abolición para generar un cambio es emprenderla contra el mensajero y no discutir el mensaje. Paradójicamente, en la otra orilla, están los que reivindican al guion como género literario; sin embargo, habría que notar que el guion no es un producto final, el relato que contiene no está diseñado para el goce de la lectura y la introspección, sino que es materia permanente de trabajo y rediseño, forma parte de un proceso audiovisual que habrá de culminar en la pantalla.

El guion es un hermoso gusano de seda condenado a desaparecer para convertirse en mariposa. Se creó para encauzar y minimizar riesgos, pero trajo consigo aportes estructurales que complejizaron el relato. En todo caso, se puede pretender una narrativa sin guion, pero de ninguna manera una narrativa sin historia. Incluso en las experiencias más desconcertantes, en ausencia de todo control efectuado por la razón, fuera de cualquier preocupación estética o moral, como sugería André Breton, lejos de un orden y un significado aparente, el público se encargará de estructurar y dar sentido a lo que ve, del mismo modo que siempre, más allá de cualquier modelo o esquematismo, reconocerá tres actos –comienzo, medio y final–, sin adscribirse necesariamente a una teoría o corriente en particular.

Finalmente, el debate acerca de las estructuras debe contemplar la siguiente realidad: aquello que muestra la pantalla no es necesariamente

lo que se planteó en las páginas de un guion, pues el trabajo colaborativo del audiovisual lo transforma. De modo que cuando hablamos de estructura cabe preguntarse, siguiendo a Daniel Tubau (2011), ¿de qué estructura estamos hablando?, ¿la que concibió el guionista antes de escribir el guion?, ¿la que le imponen al guionista?, ¿la que construyen el director, los actores y el equipo durante el rodaje?, ¿la que aprueban los productores después de la escritura del guion, el rodaje y la edición?, ¿o la que vislumbran los analistas?

7. Una narrativa distinta

Todas las consideraciones anteriores hoy se conjugan y redefinen en el medio del que menos luces se esperaron: la televisión. Su tendencia a las convenciones homogeneizadoras y su etiqueta de «caja boba» impidieron que se previera la inmensa capacidad narrativa que albergaba, no solo en cuanto a contenido, sino también en lo que se refiere a formas de producción y consumo.

Nos gusta pensar que la televisión ocupó el lugar que tuvo, a comienzos del siglo XX, la industria editorial a través de libros y revistas masivas que se producían en papel pulpa, amarillento, barato y poco vistoso, pero que garantizaban tiraje y consumo. El éxito de estas publicaciones, caracterizadas por la llamada «ficción de explotación», radicaba en su capacidad para conectar con la imaginación de sus lectores. Luego, el público fue seducido por el cine, pero su fascinación ancló definitivamente en la televisión al reconocer en ella la misma capacidad de sintonía de los *pulps*, que bebían de lo cotidiano y ofrecían puntos de encuentro con las mejores y mayores alegrías a la par de los más íntimos miedos y secretos. De ahí que los formatos populares resultaran siempre cómodos y dúctiles para la televisión, a sabiendas de que su institucionalización había ocurrido en aras de aquella proximidad.

Esa misma televisión es la que disfruta hoy de una era dorada gracias a la novedosa narrativa que propone. Le ha tomado mucho tiempo llegar a este momento, ya que durante buena parte de su historia la industria de la televisión comercial, especialmente en Estados Unidos, evitó arriesgarse con el fin de preservar la estabilidad económica, asumiendo una estrategia de imitación y fórmulas que generalmente daban como resultado un modelo de contenido «menos objetable» (Mittell, 2007). Durante décadas, la televisión generó grandes ganancias produciendo *shows* con

una variedad formal mínima. Su mejor producto, la ficción por entregas, estuvo limitada a las comedias y los policiales convencionales, dejando de lado y relegando a un estatus inferior dentro de sus estrategias de desarrollo a las *soap operas* y las telenovelas –curiosamente, el germen de la narrativa serial que hoy destaca de manera excepcional–. La regla económica que privilegiaba los formatos episódicos autoconclusivos –debido a su rentabilidad al momento de las redifusiones, pues no requerían de la continuidad proveniente de un capítulo anterior– se torció ante el avance inevitable de las formas de consumo y la penetración de las nuevas tecnologías digitales, que obligaron a la industria a reformular su esquema de contenido y de negocios.

Ha corrido mucha agua bajo el puente desde que en 1999 se estrenara *The Sopranos*, de modo que no tiene sentido seguir hablando de un *boom* cuando todo indica que se trata de una tendencia. A decir de Xavier Pérez (2011), estamos ante el equivalente histórico del modelo constructor de imaginarios que el cine de Hollywood propuso a la civilización occidental a inicios del siglo XX. Es decir, el «espíritu de nuestro tiempo» se despliega todos los días por televisión. Estamos ante un salto cualitativo en la cultura popular que, a base de libertad, innovación y planteamientos flexibles, escenifican los mejores relatos acerca del hombre y su tiempo en las circunstancias actuales.

EPISODIO II

Narrar en la hipertelevisión

La última década y media ha sido pródiga en contenidos de enorme calidad narrativa. La ficción televisiva, que pese a sus audacias en muchos campos siempre fue tenida como una ficción de segundo rango, hoy cosecha el elogio de actores y productores que se han volcado a trabajar en la pantalla chica admitiendo la innovación de sus propuestas. Aunque el opaco momento de la industria cinematográfica haya podido colaborar con este redireccionamiento de las luces y del interés, las propuestas más creativas del mundo audiovisual han surgido de la televisión, porque son el resultado del sistema hipermediático que atraviesa el mundo contemporáneo.

En tiempos de la «pantalla global» —como denomina Gilles Lipovetsky a esta vida entre pantallas que convergen, se comunican, se conectan entre sí y determinan nuestras relaciones con el mundo y con los demás—, el relato audiovisual explota. Los grandes referentes experimentan cambios en su constitución y práctica. El cine pierde su posición hegemónica y parece una forma de expresión aislada con relación a las pantallas electrónicas. De ahí que se esfuerce por articular de manera hiperbólica la puesta en escena, que se aferre al *remake*, a la adaptación, y que se interese por nuevas posibilidades de exhibición y mercadeo. A su vez, la televisión vive un vértigo que evidencia su inestabilidad. Los canales de pago, los programas a la carta, la descarga de episodios, la competencia de otras pantallas en el ámbito privado (como pantallas fotográficas, de información, de juego o de música) la han llevado a experimentar fusiones con la internet con el fin de conservar su estirpe mediática y social.

El germen de esta transformación es tecnológico. El aura de lo digital parece permearlo todo y afectar incluso los ámbitos narrativos que sobrevivieron al *boom* audiovisual del siglo XX. Los libros tradicionales se

convierten cada vez más en *e-books* para ser leídos en pantallas como la del Kindle. Los espectáculos del Metropolitan Opera House se transmiten en salas de cine comercial de distintas partes del mundo. El desarrollo de teléfonos inteligentes y *tablets* ha abierto nuevas posibilidades de emisión y ha iniciado su propia carrera de contenidos. A tal punto llega esta eclosión que el Audit Bureau of Circulations de Estados Unidos ha puesto en marcha un *Consolidated Media Report (CMR)* para medir la audiencia y la circulación de los medios en todas sus plataformas: pantallas tradicionales, papel, web, aplicaciones y redes.

Se vive un momento de intensificación basado en la atracción hacia los extremos y el paso de los límites. Se trata de una hipermodernidad que afecta de manera sincrónica y global a las tecnologías y a los medios, a la economía y a la cultura. «[Vivimos] el triunfo de la ambición técnica y de los derechos individuales, la realización de una sociedad liberal caracterizada por el movimiento y la fluidez» (Lipovetsky y Charles, 2004, p. 27). De ahí que no resulte extraño señalar al público como otro factor concomitante. Las pantallas demuestran que el espectador se comporta cada vez más como un usuario y esto solo evidencia que hemos pasado de lo no conversacional de la experiencia narrativa a la búsqueda de respuestas por parte de la audiencia.

Quizá haya que volver a los años ochenta para rastrear este cambio sostenido que inicia con la aparición del video. De ahí en adelante, la electrónica y la informática se encargaron de miniaturizar las cámaras, generalizar el CD, crear programas de edición de imagen y sonido para las computadoras personales, inventar el DVD y luego el Blu Ray, instaurar las memorias y dispositivos de almacenamiento masivo, promover el tráfico de fotografías y de música, que llevó, consecuentemente, a la descarga de películas y series de televisión. La tecnología rompió las barreras del consumo colectivo para instaurar una lógica individualizada, desregularizada, desincronizada (Yúdice, 2007), en la que cada cual consume lo que quiere, cuando quiere y donde quiere: en la habitación, en el teléfono móvil, en un dispositivo portátil; por internet, por pago, por descarga; o como parte del entretenimiento a bordo de los aviones con la posibilidad de detener, retroceder en vivo y grabar programas al aire.

La dinámica no se detiene allí. El ascenso de la técnica ha hecho posible que la audiencia esté en condiciones de formar parte de lo que ocurre en la pantalla. La experiencia digital ha capacitado al auditorio para intervenir productos y procedimientos. Es común que el usuario

programe o ajuste aplicativos de *software* abierto, que altere imágenes propias y ajenas gracias al Photoshop, que genere sus propios espacios de expresión vinculándose a distintas plataformas y contenidos. Si los actuales dispositivos permiten la creación y difusión de conocimientos, reestructuran las relaciones interpersonales y crean nuevas necesidades y hábitos cotidianos, entonces, ¿por qué permanecer indiferente ante la pantalla? Es la era del *prosumer*, un término acuñado por Alvin Toffler (1981) para dar cuenta de los procesos de producción, intercambio y consumo de bienes culturales a través de internet.

Los antiguos parámetros de narración de historias, los espacios de consumo, la parrilla de programación, los horarios, los estrenos, los cortes comerciales, en fin, toda esa rigidez y esquematismo erosionan y se reinventan a la luz de esto que se ha denominado cultura de la convergencia. Como apunta Henry Jenkins (2008), se trata de una nueva relación entre las tecnologías existentes, las industrias, los mercados, los géneros y el público que altera tanto la lógica con que operan los productores como la dinámica de los consumidores para procesar la información y el entretenimiento. En la convergencia, el flujo de contenidos a través de múltiples plataformas mediáticas se articula gracias a la participación de los consumidores que, imbuidos en este cambio cultural, están dispuestos a generar y establecer nuevas conexiones entre contenidos dispersos.

De ahí que los relatos que consumimos en este tiempo hayan dejado de ser simplemente enunciaciones narrativas para convertirse en mundos complejos, en relaciones colaborativas y transmediáticas. La convergencia representa un cambio crucial para la narrativa audiovisual toda vez que obliga a pensar el relato como un producto que se consolida no a partir de los efectos hipermodernos en ciertos sectores y por separado (como, por ejemplo, la creación, la producción, la promoción, la distribución o el consumo), sino en todos a la vez.

1. La impronta digital

Los augurios que Nicholas Negroponte proclamaba en 1995 se cumplieron más rápido de lo que muchos imaginaron. En su libro *Ser digital*, adelantó varios de los cambios que se producirían al imponerse lo digital sobre lo analógico, previendo así la transformación de prácticas y medios tradicionales como el televisor, del que profetizó que sería un único aparato fusionado con la computadora y el teléfono.

Apenas diez años después, Luxemburgo se convirtió en el primer país en realizar la transición completa a la emisión digital de televisión. Para 2007, la palabra *smartphone* ya era un término generalizado en todos los idiomas, pues las principales compañías libraban épicas batallas tecnológicas para construir un dispositivo móvil que fuera capaz de almacenar datos, establecer la conectividad de los teléfonos móviles, operar el correo electrónico y realizar actividades propias de una minicomputadora con acceso a internet.

Como señalara Nicholas Negroponte (1995), el mundo de los átomos dio paso al mundo de los bits: esas unidades mínimas con las que trabajan las computadoras, esos ceros y unos que indican abierto o cerrado, lleno o vacío, encendido o apagado, y que constituyen la información básica para leer y transformar el mundo en las imágenes y los sonidos de toda frecuencia que reproduce un procesador. De pronto, el mundo construyó un correlativo digital, una réplica casi exacta de sí mismo donde puede encontrarse desde el planeta cartografiado en Google Earth hasta libros, revistas, diarios, videos, discos, documentos y fotografías que están en permanente ampliación y conexión. Y gracias también al formato de los bits, la imagen numérica reemplazó al celuloide y a la imagen electrónica.

Si, como dice Jorge La Ferla (2009), toda especie mediática surge del encuentro de sus distintas fuentes, la imagen digital y sus posibilidades narrativas se inscriben en el proceso lógico que han seguido la electrónica, la informática y los ejercicios audiovisuales como el videoarte y el cine experimental. Esta transformación –primero, en el cine y, luego, en la televisión– coincidió con una situación de crisis financiera en Estados Unidos. Como vimos en el capítulo anterior, la flexibilización económica de la era Reagan construyó una industria del entretenimiento cada vez más tercerizada. La situación se volvió extrema años después y obligó a un consenso de uniformidad y respeto por ciertos parámetros para el espectáculo: historias que respeten la lógica de las multisalas, de la televisión de pago, «que cuesten poco (y eliminen sindicatos, impuestos y deberes culturales) y que eviten, en lo posible, producciones que propongan relatos que escapan a esta dinámica de negocio» (La Ferla, 2009, pp. 179-180). Dicho de otro modo, la crisis puso en evidencia que las producciones se habían convertido en mastodontes que dependían demasiado del dinero para funcionar. Describe Shari Roman:

El capital para equipos era muy grande, pero iba de acuerdo con la necesidad de hacer cada vez más dinero. Invirtieron hasta tal punto,

rodeándose de cálculos y metas, que se volvieron incapaces de moverse rápido: virtud que ofrece la gran oportunidad de encontrar lo diverso y cambiar junto con el público. (2001, p. 63)¹

El mundo de los bits reflató la industria del entretenimiento. La razón principal: sus costos. Lo digital es cada vez más barato en comparación con los procesos analógicos y fotoquímicos; conforme avanza el desarrollo técnico, los costos se reducen y sus posibilidades aumentan. Además, es una tecnología de procesos rápidos, de fácil maniobrabilidad –es decir, fácil de almacenar, grabar, copiar, distribuir, etc.– y cada vez más accesible.

Lejos de acotar sus capacidades expresivas, la conversión digital de los medios tradicionales alentó una evolución narrativa en la industria del entretenimiento que la obligó a replantear las formas en que gestionaba y comercializaba sus productos. Pensemos, por ejemplo, cómo lo digital ha cancelado la denominada «pérdida de generación»: la disminución de calidad que se producía cada vez que se copiaba un formato analógico (por ejemplo, un casete, una cinta magnética, un celuloide o un video). Hecho, este último, que forzaba al usuario a comprar los originales para preservarlos. Cuando, gracias al formato digital, fue posible lograr copias exactas y multiplicarlas a costo mínimo, la industria del entretenimiento debió poner más de un pie en los temas digitales para no perder el paso.

En cierta forma, liberados de los grandes presupuestos que obligaban a adscribirse a las rígidas consignas de quienes aportaban el dinero, los narradores de historias recuperaron la posibilidad de enfocarse en sus propias capacidades expresivas. El caso emblemático es *Paranormal Activity* (Peli, 2007). Con un presupuesto de 15 000 dólares, el director Oren Peli se armó de una cámara digital para enfrentar sus miedos de niñez narrando una historia que guardaba mucha relación con *The Blair Witch Project* (Myrick y Sánchez, 1999). La película se rodó día y noche durante una semana en un suburbio de San Diego. Uno de los actores, Micah Sloat, hizo también de camarógrafo y, mientras él y su coprotagonista, Katie Featherston, preparaban la siguiente escena, Peli editaba el material y montaba los efectos. Al cabo de trece días, la película estuvo terminada. El resto es bien sabido: recaudó 142 millones de dólares y hasta el momento cuenta con cinco secuelas.

1 La traducción es nuestra.

El triunfo de lo digital trajo consigo la independización técnica, pero también un nuevo umbral de posibilidades creativas. *Paranormal Activity* es uno de los muchos casos –en uno de los muchos rubros– en que la digitalización propone otros caminos y mecanismos expresivos que no responden a los parámetros convencionales. Ciertamente, este hecho pone en entredicho las fórmulas y teorías dogmáticas del guion:

El mundo digital no solo ofrece la posibilidad de trabajar al margen de las productoras tradicionales, sino también la posibilidad de escribir con estructuras diferentes a las que se exigen en el cine o en las series de televisión [...] Los guionistas pueden probar nuevas fórmulas, por ejemplo, en relación con la duración, pues el medio digital e Internet permiten hacer piezas audiovisuales que no duren la hora y media o las dos horas de las películas, ni las duraciones estándar de las series o las *sitcoms*. (Tubau, 2011, p. 109)

De otro lado, al ser internet la matriz articuladora donde todo transita, todo convive y todo se almacena, la lógica predominante del entorno digital es el hiperenlace: el vínculo que hace referencia a otro vínculo, a otro recurso, a otro documento o a un punto específico en el mismo documento –condición que afecta la dinámica del relato sobre todo en lo que se refiere a la posibilidad de hacerlo participativo–. De ahí que la experiencia hipertextual resulte fundamental para entender cómo las nuevas prácticas mediáticas (digamos, navegar en la web, convivir en Facebook, jugar en línea, interactuar por Twitter o Instagram) reformulan la narrativa audiovisual de estos tiempos, pues hacen frente a un espectador cada vez más acostumbrado a la participación, a un usuario experto en «textualidades fragmentadas» (Scolari, 2009, p. 17).

De las grandes industrias audiovisuales, la televisión es la que mejor ha logrado ajustar y capitalizar sus recursos con éxito tal que no se le reconoce más como aquella de antes. De sus foros y canteras han surgido los más estimulantes y novedosos productos narrativos del nuevo siglo. De alguna manera, es la industria que marca la pauta del cambio de paradigma en el modelo de gestión y negocio. Actualmente, sus contenidos se definen cada vez más a partir de las posibilidades que ofrece el soporte digital y de acuerdo con sus modos de distribución. Sus producciones son concebidas para emitirse también por canales no tradicionales –fundamentalmente, el teléfono móvil e internet–, lo que implica nuevas formas de consumo y obliga a repensar la retórica y sintaxis de sus contenidos. Por ejemplo, no es lo mismo generar un producto para un *smartphone* que para la «pantalla chica». Esta diferencia se debe no

solo al tamaño de los dispositivos, sino al tipo de relación que el usuario establece con ellos, al tipo de interacción social que facilitan, y al valor y al uso que les asignamos (Guardiola, 2012).

Esta nueva circunstancia se ha traducido en la práctica del *narrow-casting* o difusión selectiva que –a diferencia del *broadcasting* o emisión para uso público generalizado o muy amplio– permite desarrollar productos más específicos, puesto que no entran en juego con la audiencia masiva. Esto admite, a la vez, márgenes apreciables de libertad y riesgo creativo, los mismos que pueden comprobarse en las series de televisión norteamericanas, emitidas mayormente en canales de pago o suscripción. El horizonte que se tiene por delante es insondable. Netflix –la plataforma web de pago para series y películas, y también gestora y productora de contenidos originales– ya tiene más suscriptores en Estados Unidos que la cadena HBO en la televisión por cable (Hastings y Wells, 2013). Si bien Netflix todavía se encuentra lejos de alcanzar la cobertura mundial que tiene el servicio *premium* de HBO, la mejora en la accesibilidad y la mayor velocidad de conexión a internet que traerá la tecnología en los próximos años permiten imaginar un futuro en el que la televisión no será más ese aparato y esa experiencia que conocimos en el siglo XX².

2. Transformaciones de la pantalla chica

Al inicio de los años cincuenta, la televisión empezó su ascenso como fenómeno social de masas. Desde entonces, su evolución ha estado pausada por los contenidos y, a partir de esta idea, las investigaciones en comunicación han identificado dos etapas: la *paleo* y la *neotelevisión*. La paleotelevisión hace referencia a los primeros años de desarrollo, caracterizados por una tecnología básica y una hegemonía de los canales estatales. Sus contenidos se articulaban a partir de cierta jerarquía so-

2 En algún momento de la historia de esta competencia, Netflix intentó incluir series producidas por HBO en su parrilla. Sin embargo, la respuesta del canal por cable fue crear su propio servicio, HBO Go, con algunas limitaciones. Por ejemplo, de momento, solo se puede acceder a HBO Go si se tiene contratado el canal con un proveedor de TV por cable. Esto ha limitado la adopción de este sistema, por lo que HBO no descarta abrir el servicio. Netflix, a su vez, decidió incursionar en la creación de series propias, como la popular *House of Cards*, que ha conseguido, a la fecha, varios Emmy.

ciocultural que únicamente daba cabida a lo que entendía como lo más notable del saber, de la cultura, del arte y, ciertamente, del poder político y económico. Su función era *informar, educar y entretener*; de ahí que mantuviera una separación estricta de géneros, edades y públicos. Su discurso institucional guardaba un sentido vertical con el espectador, en tanto asumía funciones educativas, de divulgación y de orientación nacional. El sexo y el dinero eran tenidos como tabú (Casetti y Odin, 1990). Los programas giraban alrededor de la información, que seguía patrones propios de la radio, y del entretenimiento, inspirado en el teatro, el vodevil, los musicales, los concursos y el magacín.

La participación de la audiencia no llegaría hasta mediados de los años setenta con la aparición de la neotelevisión, cuyas premisas se fundaron bajo la lógica de *entretener, hacer participar y convivir*. Esto coincidió con el inicio de las emisiones de cadenas privadas que empezaron a competir por el televidente y a medir sus recepciones: primero, a partir de las llamadas del público a los programas y, luego, a través de formas específicas de sintonía como el *rating*. Los políticos, los artistas y demás personalidades empezaron a compartir el set con el individuo común. La neotelevisión modificó la realidad convirtiendo el paisaje en escenario y a las personas en actores/personajes. Su rasgo más resaltante ha sido la visibilización extrema, esa voluntad por mostrarlo todo, incluso sus propios artificios, como método para simular autenticidad (Eco, 1988). Su vocación por el espectáculo difuminó las fronteras entre ficción y no ficción, y se nutrió de cuestiones locales, anecdóticas, escabrosas —cuando no absurdas— e íntimas. En comparación con la paleotelevisión, los contenidos proliferaron desde distintos ámbitos, pero siguieron reproduciendo la hegemonía del poder bajo una aparente heterogeneidad (Tous, 2009).

En el tránsito de una etapa a otra, la televisión experimentó cambios notables en el aspecto discursivo y narrativo que generaron una audiencia cada vez más fiel y ávida de contenidos basados en su inmediatez, omnipresencia y simultaneidad. Asimismo, su protagonismo social la volvió imprescindible: desde la hazaña del Apolo 11 hasta los atentados del 11 de setiembre sobre las Torres Gemelas, la televisión ha cumplido cabalmente la tarea de vincular acontecimientos y perfilar las marcas del tiempo y de la historia.

Así, convertida en el principal agente socializador, la televisión se instituyó también como la primera alternativa para cubrir el tiempo de ocio. Gracias a ella, el consumo de ficción audiovisual no solo ocuparía

un lugar de especial interés en la vida cotidiana, sino que forjaría nuevos reflejos en lo que a recepción se refiere al instituir retóricas inéditas, caracterizadas por el vivo y el directo, la yuxtaposición, la narración interrumpida, la discontinuidad y el *collage*. De este modo, el relato audiovisual dejó de ocurrir solamente en un espacio público y colectivo, para construirse cada vez más en una experiencia privada e individual, no solo gracias al *zapping*, sino también a la multiplicación de canales, el *pay-per-view*, soportes como el Betamax, el VHS, el DVD, el Blu Ray y las tecnologías de intercambio y descarga *peer-to-peer*.

El marco de competencia creciente de la neotelevisión devino en la ampliación y diversificación de la oferta. Además de las cadenas públicas y privadas, se sumaron al concierto televisivo las emisiones por cable, los canales *premium* estadounidenses y las plataformas digitales. Apareció el término *meta-televisión* (Creeber, 2004; Carlón, 2006; García Martínez, 2009) para referirse a una dinámica cada vez más especializada mediante la cual el público es capaz de reconocer el artificio televisivo, participar de su intertextualidad y tomar distancia del texto. Al llegar el siglo XXI, la muerte de la televisión a manos de internet se convierte en el centro de las especulaciones. Las tasas de audiencia disminuyeron ante el avance de nuevas pantallas: computadoras, consolas de videojuego, teléfonos móviles, etc. Sin embargo, así como el cine se aferró al cinematógrafo y la radio reformuló su estilo apelando a las posibilidades del transistor para sobrevivir, la televisión pudo someter –por el momento– a las otras pantallas, convirtiéndolas en una suerte de sucursales, de vehículos de sus distintos programas, gracias a la convergencia y a los procesos digitales.

Esta lógica multipantalla ha puesto en evidencia la necesidad de preguntarse si el término *televisión* sigue haciendo referencia a la industria generadora de los programas o únicamente al aparato eléctrico. Lo que antes llamábamos televisión hoy se ajusta más a la idea de *contenido* y esto parece refrendarse en los nuevos modelos de negocio. Antes, el circuito de emisión indicaba, por ejemplo, que una película debía verse primero en el cine; luego, pasaba al DVD; después, se emitía por la televisión de pago; y, finalmente, recién se ofrecía a través de señal abierta. El diagnóstico de consenso indica que el modelo tradicional ya no es funcional para los actuales modos de consumo, donde cada quien puede ver lo que quiera, cuando quiera y donde quiera. Si bien todavía se producen contenidos bajo la lógica de la paleo y neotelevisión, los tiempos que co-

ren confirman serios dilemas en la parrilla de programación, que ya no es capaz de disponer y pautar, como antes, los contenidos y la vida social.

Como señala Carlos Scolari, la televisión está luchando por mantenerse en una posición central dentro de la ecología de los medios: «[e]s una televisión más compleja, con muchas tramas narrativas, pantallas fragmentadas y ritmo acelerado. Una televisión que, en definitiva, imita la dinámica de los medios digitales interactivos. Yo la llamo hipertelevisión» (2008, p. 23). Toda esta actividad ha traído consecuencias, cambios y reformulaciones en lo que se refiere al hacer televisivo, pero también en otros campos y especialidades que convergen o participan incluso de manera tangencial. Por ejemplo, la Nielsen Company –el gran conglomerado de medios holandés-estadounidense que provee, entre otros, de servicios de información de mercado y herramientas analíticas para los negocios enfocados en el cine, la música, los libros, el entretenimiento casero y el entretenimiento interactivo– ha debido replantear sus sofisticadas herramientas estadísticas porque la noción de consumo familiar ha erosionado. En una época donde el consumo es cada vez más atomizado, los miembros de una familia practican experiencias comunicativas particulares y esta realidad distorsiona los viejos estándares de medición.

El caso de *Mad Men* resulta ilustrativo. Su impacto la ha llevado a ser considerada un fenómeno de culto, no obstante, los índices convencionales le otorgan solo ocho millones de televidentes en Estados Unidos. Con esa sintonía, el programa debió cancelarse en la segunda temporada, pero no, porque AMC es consciente de que su público está allí. ¿Dónde? En Hulu, Netflix, Apple TV, Amazon Prime, *smartphones*, *tablets* y demás. Ninguna de estas plataformas o dispositivos se reflejaban en la medición Nielsen, que seguía calculando únicamente cuántas personas veían un espectáculo en un televisor, hasta que recién en febrero de 2013 empezó a incluir el consumo audiovisual en *streaming* por internet en sus *ratings*.

Esta hipertelevisión constituye una tercera fase en la historia de la televisión que coincide con la continuación de la neotelevisión. El prefijo *hiper-* grafica el sobredimensionamiento descrito por Gilles Lipovetsky y Sebastien Charles (2004), pues hace patente la confluencia, dentro del mismo concepto, de los tres modelos comunes de televisión: la generalista, con heterogeneidad y concentración de audiencia; la temática, ofrecida por cable analógico y vías digitales; y la convergente, que resulta del encuentro con la internet y la telefonía móvil.

Como puede advertirse, el sistema hipermediático que rodea el medio televisivo es fundamental para entender, en términos de Eliseo Verón (2013), el cambio que significa pasar de programar desde la oferta a programar desde el consumo. Se habla de una era *post-network* y de nichos (*narrowcasting*) más compleja, de convergencias y divergencias entre los medios masivos y los nuevos medios, que no puede conceptualizarse solamente a partir del análisis de su programación (Carlón, 2006). Esto confirmaría que el circuito audiovisual aparece hoy completamente fragmentado en un modelo de ventanas –una «*windows aesthetics*», como lo denomina Karen Vered (2002, p. 44)–, donde los contenidos se emiten y son capturados por la audiencia como mejor convenga.

Netflix, Hulu, Amazon Instant Video, YouTube y las mediatecas en línea de las cadenas televisivas han alborotado el consumo de televisión. Si antes el espectador aceptaba el contenido y el ritmo que imponían las parrillas y las franjas horarias de televisión, hoy comparte el visionado televisivo habitual con muchos otros dispositivos. El *streaming* está cambiando los hábitos del consumidor, que cada vez gestiona, de forma más personalizada, su propia parrilla de programación.

3. Todas las pantallas, todas las historias

Todos los dispositivos convergen y se articulan alrededor de esta nueva idea de televisión, inaugurando prácticas cada vez más comunes como las denominadas *segundas pantallas*. En este momento, mientras lee este libro, usted puede consultar los *links* y códigos QR que se indican, o visitar alguna página web para ampliar el detalle de las referencias. Del mismo modo, cada vez hacemos participar otras pantallas cuando se trata de ver televisión. Los consumidores saltan entre la *tablet* y el *smartphone* cuando ven su programa favorito, incluso al mismo tiempo que se dedican al trabajo de oficina. Se trata de una lógica multitarea que apunta a potenciar la experiencia a partir de los elementos que se tienen a mano. La popular aplicación Shazam, capaz de reconocer las canciones que suenan alrededor, ahora ofrece también contenidos específicos para el usuario mientras disfruta de un nuevo episodio. (QR1)



QR1

Un informe en el portal JWT Intelligence, titulado *10 Ways Marketers Are Using the Second Screen*, constata que las segundas pantallas se prestan para potenciar eventos en vivo, aumentar la participación de los espectadores, sincronizar el comercio electrónico con los contenidos, ofrecer a los aficionados al deporte un videojuego de su disciplina favorita, además de la posibilidad de interactuar en tiempo real y entablar un intercambio vía Twitter durante un programa (Berelowitz, 2012). Las aplicaciones diseñadas para el consumo simultáneo a través de distintas pantallas y dispositivos parecen señalar el rumbo del consumo televisivo de los próximos años. La serie *The Walking Dead* (AMC, 2010-2015), por ejemplo, tiene su propia aplicación para segundas pantallas con la que el espectador trasciende la experiencia de la televisión y la traslada a otros dispositivos.

En el primer episodio de la segunda temporada de *Haven* (SyFy, 2010-2014), los protagonistas Craig y Dave abrieron dos perfiles en Twitter (@DaveHaven y @VinceHaven) y se desafiaron entre sí a lograr más seguidores que el otro. Inmediatamente, el público se precipitó a sus cuentas de Twitter y empezó a seguir algunos intercambios de 140 caracteres entre los personajes –una práctica cada vez más recurrente que se ha denominado *twittersodios*–. Integrar los tuits a la trama no solo supuso socializar el contenido de televisión a través de segundas pantallas, sino que regaló al público una experiencia exclusiva, dotada de una impagable sensación de presencia y participación en los eventos de la narración, especialmente cuando surgió un misterioso usuario, @Col-dinHaven, que empezó a enviar mensajes extraños a los protagonistas.

Estamos ante una experiencia televisiva que se conoce con el nombre genérico de *social-TV*, por su relación con las redes sociales. La necesidad de entender mejor y amplificar la fidelización social en torno a la programación y la publicidad nunca ha sido tan importante como ahora. Por eso, mientras Nielsen corregía sus parámetros en Estados Unidos, la multinacional de investigación de audiencias Kantar Media compraba The Data Republic, empresa propietaria de la plataforma de monitorización de conversaciones sobre televisión en redes sociales Tuitele. (QR2) Con esta operación se ha asistido al nacimiento del primer proyecto de medición integral de audiencias. A las herramientas de Kantar Media para el cálculo e *insights* en televisión, se suman las de Tuitele en el campo de la audiencia social, todo



esto en el marco de un acuerdo global con Twitter para desarrollar un análisis complejo de la intersección entre televisión, espectadores y redes sociales.

Otro dato que ofrece luces acerca de esta nueva dinámica es la aparición en el mercado de aparatos como I'TV, de la marca Hisense, auto-denominada «la primera televisión inteligente personalizada del mundo», porque además de televisor es una *tablet*, una consola con un chip de televisión y acceso a internet, y un vehículo para socializar. También está el Smart TV D8000 de Samsung, que ofrece la posibilidad de seguir el programa favorito mientras se navega por internet y se interactúa en Facebook, Twitter, GTalk o Skype. En la medida en que los contenidos de televisión sean capaces de involucrar otras plataformas, habrán conseguido fidelizar a los espectadores que buscan una experiencia cada vez más dinámica y participativa. Por eso, Xbox, el desarrollador de videojuegos de Microsoft, abrió en 2012 Xbox Entertainment Studios, un área específica para crear contenidos de televisión interactiva para su consola Xbox One. De este modo, aspira a competir con las cadenas de televisión usando su dispositivo de videojuegos y a partir de su título más emblemático: *Halo*. Sony, a su vez, desarrolla *Powers*, una serie sobre detectives que investigan a gente con poderes sobrehumanos, que se emitirá a través de la red de PlayStation. El gigante Amazon también está inmerso en la producción de material propio: en 2013, puso a disposición del público varios pilotos para determinar cuáles deberían convertirse en series. Uno de los que pasó el corte fue *Bosch* (Amazon Prime, 2014-2015), un drama policial escrito por dos de los guionistas de la emblemática *The Wire* (HBO, 2002-2008).

El contenido es rey y todo indica que está lejos de resignar esa posición. Se trata, además, de contenidos seriales, un formato tradicionalmente tenido como de riesgo, ya que la audiencia tendía a dispersar su atención y acababa perdiendo el hilo de la trama, obligando a cortes y finales no previstos. Pero esto ya no es así en una era donde es posible suscribirse a páginas de televisión con la promesa de consumir cada quien a su propio ritmo y en su propio tiempo, en la pantalla que mejor le acomode.

El serial es el formato ideal porque mantiene enganchado al público por varias temporadas. Este «*long play*» ha avivado los fuegos de la competencia por ganar la atención y el interés del público, que ahora debe repartir su tiempo de ocio entre varias producciones favoritas. A los ya conocidos sistemas de exploración temática, se han sumado estrategias

basadas en los datos que el servicio de *streaming* permite obtener de sus suscriptores. Netflix, por ejemplo, conoce al detalle aquello que sus clientes están viendo³, lo que vieron antes, lo que vieron después, cuánto ven del programa, cuán a menudo ven un capítulo después de otro, o si abandonan el episodio después de cinco minutos; cuenta con un equipo de planificación y análisis de contenido que analiza todos estos números para tratar de vislumbrar un producto que se ajuste a ese tipo de audiencia. Aunque en teoría los algoritmos empleados por los servicios de *streaming* otorgan cierta ventaja sobre las cadenas tradicionales, no son infalibles. Ahí están *Bad Samaritans* (2013) de Netflix y *Betas* (2013-2014) de Amazon, dos producciones que no lograron conectar con la preferencia del público al que estaban dirigidas.

En este nuevo escenario, la heterogeneidad, la espectacularidad, el sincretismo, los esfuerzos de interactividad con el público y la fragmentación están obligados a acentuarse. En la hipertelevisión destacan «la disgregación y multiplicación de formatos a partir de la hibridación de géneros y la aparente contradicción entre fórmulas viejas y nuevas creaciones» (Gordillo, 2009, p. 15). Si la neotelevisión ya había difuminado las fronteras entre la realidad y la ficción, la hipertelevisión amplifica esa dinámica. Pensemos en un programa como *Cake Boss* (TLC, 2009-2012), que escapa a las clasificaciones habituales al conjugar programa de realidad, más documental, más instructivo de cocina, más melodrama. El *show* cuenta las experiencias de una familia de pasteleros en Hoboken, Nueva Jersey. Junto a las vicisitudes familiares del día a día (como relaciones intrafamiliares, laborales, matrimonios, fallecimientos, etc.), se describe un *how-to-do* de las decoraciones de los pasteles que

3 Antes de comprar los derechos de la serie británica *House of Cards* (BBC, 1990), Netflix puso a trabajar los números de sus 27 millones de suscriptores en Estados Unidos y 33 millones en todo el mundo. David Fincher y Kevin Spacey ya estaban comprometidos con el proyecto. Netflix comprobó que los consumidores que habían dado un buen puntaje a las películas de Fincher coincidían en su preferencia por películas protagonizadas por Spacey. Un grupo significativo de esta intersección, además, había descargado la serie británica, comentándola y calificándola positivamente (Carr, 2013). Para promocionar la serie, prepararon varios *teaser* que se enfocaban en distintos factores. A suscriptores fanáticos de películas tipo *Thelma y Louise* (Scott, 1991), por ejemplo, se les alcanzó aquel que destacaba a los personajes femeninos, como Robin Wright, la recordada coprotagonista de *Forrest Gump* (Zemeckis, 1994). Para aquellos interesados en películas más serias, se preparó un adelanto que resaltaba la artesanía y el estilo visual de David Fincher.

se preparan a propósito de algún evento especial. Es decir, lo que para la vieja televisión habría sido un pastiche imposible, en la hipertelevisión resulta una propuesta productiva.

En lo que concierne a la ficción, las historias de la hipertelevisión reconviene las temporalidades clásicas. La duración de una película en el cine se ve superada largamente por relatos constantes que atraviesan la oferta televisiva y duran varios años. Ya no es posible hallar diferencias cualitativas entre la realización cinematográfica y aquella que se hace para la televisión. En 1983, HBO creó la división HBO Films para destacar su producción de series de otros proyectos que, con una visión empresarial, debían incursionar en el cine independiente. *Elephant* (Gus Van Sant, 2003), ganadora de la Palma de Oro en Cannes, es su más afamada realización. Sin embargo, desde que se creó, este sello de películas dedicó buena parte de su presupuesto a la producción de miniseries como *From the Earth to the Moon* (HBO, 1998), que surgió tras la estela de *Apollo 13* (Howard, 1995). La decisión de vincular las miniseries a la división cinematográfica fue, a la larga, el inicio de una escalada cualitativa que reeditaría en un provechoso trasvase del cine a la televisión, como veremos más adelante. Ambos territorios, tenidos hasta hace poco como creativa y artísticamente incompatibles, hoy comparten talentos, tecnología y recursos financieros.

El *star system* fluye y se construye a través del cine, los anuncios publicitarios y los programas de televisión. Las diferencias abismales en términos de presupuestos y salarios han erosionado. Los actores de la serie *Friends* (NBC, 1994-2004) llegaron a cobrar un millón de dólares por capítulo, es decir, alrededor de 13 millones por temporada. La recordada *Band of Brothers* (HBO, 2001) contó con la producción ejecutiva de Playtone y Dreamworks, lo que permitió a HBO hacer la serie pasando por alto diversas reglas del negocio al contar con un respaldo de más de 120 millones de dólares. Ciertamente fue una inversión excepcional, pero marcó un nuevo estándar de producción para la televisión. La popular *Game of Thrones* (HBO, 2011-2014) invirtió para su primera temporada cerca de 60 millones de dólares, 12 millones aproximadamente por capítulo, superando largamente muchas producciones cinematográficas europeas y del cine independiente norteamericano (Jurgensen, 2012).

En muchos casos, la televisión resulta un eficiente teatro de operaciones para realizadores que, posteriormente, confirman sus dotes en la pantalla grande. La historia recuerda a un joven Steven Spielberg diri-

giendo *Duel* (1971), un telefilme de Universal Pictures destinado a ser la película de la semana de ABC; o a Spike Jonze, Ridley Scott y Alejandro González Iñárritu desplegando sus primeras destrezas en videoclips y anuncios comerciales. La televisión tampoco es más el cementerio de elefantes desempleados de Hollywood, sino un atractivo medio donde Martin Scorsese decide grabar *Boardwalk Empire* (HBO, 2010-2014) y Frank Darabont es capaz de adaptar la serie de cómics *The Walking Dead*. Steven Rodney McQueen, director de la oscarizada *12 Years as Slave* (2013), desarrolla para la BBC un drama acerca de las experiencias de los británicos de raza negra que vivieron en los años de 1960. Baz Luhrmann, director de *Moulin Rouge!* (2001) se hace cargo de la biografía de Napoleón que Stanley Kubrick jamás pudo adaptar y de una serie sobre el nacimiento del *hip hop* en Nueva York. Alfonso Cuarón adapta su visión de la emoción y la esperanza en *Believe* (NBC, 2014-2015) junto a J. J. Abrams, artífice de éxitos como *Lost* y *Fringe*.

Películas concebidas cinematográficamente inician o completan su circuito en la televisión, del mismo modo que historias originalmente televisivas se expanden a la gran pantalla. La saga *Mision: Imposible*, emitida por la CBS entre los años 1966 y 1973, se ha convertido en una franquicia de explotación por parte de los grandes estudios. De igual modo, *Hannibal*, transmitida por NBC desde 2013, actualiza para la televisión el éxito de las películas alrededor del doctor y caníbal Hannibal Lecter. A este respecto, señala Jordi Carrión:

El cine y la televisión se han convertido en vasos comunicantes en perpetua retroalimentación, catalizada por el matrimonio entre el Cielo y el Infierno, Lynch y Frost, Levinson y Simon. O viceversa: las bodas entre el Infierno y el Cielo, entre el Cine y la Televisión, cierta forma de incesto para asegurar la supervivencia de la especie –la imagen animada–. (2011, p. 11)

En palabras de Gilles Lipovetsky y Jean Serroy, «[e]n la época hipermoderna, la película de cine no es ya el espectáculo preferido por los telespectadores, que se vuelcan con frecuencia sobre las obras de ficción televisuales» (2009, p. 220). Episodios climáticos de algunas series, al inicio o final de temporada, pueden generar tanta audiencia como los grandes eventos antes insuperables: un espectáculo deportivo o un debate presidencial. A tal punto llega esta eficiencia comunicativa que la emisión de series como *Prison Break* (FOX, 2005-2009), *Mad Men*, *Spartacus* (Starz, 2010-2012) y *Dexter* (Showtime, 2006-2013), por citar

algunos ejemplos, significaron un nuevo impulso para sus respectivas cadenas, a las que rescataron del marasmo y el desinterés que el público empezaba a dedicarles.

4. La ficción televisiva

¿Qué es lo que hace distintas a ficciones como *Breaking Bad* (AMC, 2008-2013), *House of Cards* (Netflix, 2013-2015), *Fringe* o *True Detective* (HBO, 2014-2015), por citar algunos ejemplos de suceso? En el tercer capítulo, intentaremos dar respuesta a la pregunta desde un punto de vista dramático y narrativo, pero resulta importante comprender su desarrollo dentro de la transformación del sector audiovisual norteamericano para entenderlas como la evolución lógica de una narrativa que se ha forjado bebiendo de fuentes distintas como el cine, la literatura, el teatro, la radio y el reportaje periodístico, sin perder de vista su proximidad con la audiencia.

La producción de contenidos para televisión data de fines de los años veinte, cuando en Estados Unidos empezaron a desarrollarse ensayos orientados a perfeccionar una herramienta a la que todos se referían como «la radio con ojos» (Thompson, 1997, p. 53). En 1932, la NBC instaló en el Empire State una estación que producía dos programas a la semana. Si bien el público era muy reducido y se limitaba a las élites que podían costear un lujoso entretenimiento de apenas tres o cuatro horas de programación, tuvo gran suceso al ofrecer transmisiones deportivas a escasas horas de haberse realizado y al cubrir eventos notables como la famosa Exposición Universal realizada en Nueva York en 1939. El desarrollo técnico logrado durante la Segunda Guerra Mundial repercutió en el perfeccionamiento técnico de la televisión y pronto se convirtió en el emblema de la posguerra: era la gran recompensa después de haber contribuido a la victoria. Delante de la pantalla, el público aprendió a celebrar su cultura y sus valores a través de espectáculos de variedades y programas de humor. Desde entonces, también, la televisión se encargaría de reforzar la idea de un futuro auspicioso bajo la misma doctrina que los había devuelto a casa vencedores.

Lo más destacable de esta primera edad de oro fueron las llamadas *antologías dramáticas*, que se transmitían en vivo desde Nueva York y ofrecían clásicos de la literatura permeados de ideología alrededor de temas como el divorcio, el suicidio, el alcoholismo, la violencia juvenil y el racismo. Más tarde, las mejoras tecnológicas abarataron los costos del

aparato televisivo y, ante la ampliación del mercado y el crecimiento de la demanda de contenidos, se recurrió a Hollywood para consolidar una oferta de programación continuada. Pronto, grandes cadenas como ABC firmaron acuerdos de colaboración con Disney y Warner Bros. Las divisiones de series B de los estudios se convirtieron en productoras de televisión y todo empezó a ostentar el sello de la estandarización: historias clasificadas en función del público y el horario, con actores recurrentes, decorados que se reciclaban, así como equipos técnicos y creativos que funcionaban bajo el modelo fordista a fin de garantizar un flujo sostenido de series *western*, policiales, melodramas médicos y judiciales.

El giro resultó cómodo para los anunciantes, que podían colocar sus mensajes publicitarios en programas relacionados con «el mantenimiento del orden social, desarrollados en un pasado fundacional mitificado o confinados en el espacio feliz y seguro del hogar» (Cascajosa, 2006, p. 27). Algunos de los programas más recordados de esta primera edad dorada fueron *Studio One* (CBS, 1948-1958), *Goodyear Television Playhouse* (NBC, 1951-1957), *Texaco Star Theater* (NBC, 1948-1956) y *Kraft Television Theatre* (NBC, 1947-1958), recordado por ser el primero en producirse de forma regular. Llegar al máximo número de televidentes a través de contenidos estructurados a partir de un mínimo común denominador se convirtió en norma. Incluso ese filón esencialista cultivado por las antologías dramáticas en favor de la propaganda nacional perdió su sentido social para mimetizarse con los intereses de consumo que proponían los patrocinadores (Thompson, 1997). Es en esta época cuando aparecen las *sitcoms*, derivadas de las versiones radiofónicas, donde el orden social vigente y su *status quo* rara vez eran puestos a prueba.

A mediados de los años cincuenta, la mejor producción de ficción empieza a ser filmada lejos de la televisión, como la notable *Alfred Hitchcock Presents* (CBS, 1955-1960 y NBC, 1960-1962). Aparece, asimismo, el término *telefilms* para referirse a las películas realizadas con una metodología cinematográfica, pero destinadas a la pantalla chica. No obstante, estos esfuerzos se desvanecen lentamente, como el *western*, ante la necesidad de grabar sobre todo en interiores con el propósito de aminorar costos. Los años sesenta se caracterizan por la segmentación de la audiencia, el tránsito al color y la explosión del concepto de parilla. La programación se orienta ya no a la familia como núcleo, sino al papá, a la mamá, a los niños y, especialmente, a los *teenagers*, los próximos adultos consumidores que se convierten en el *target* primordial. *The*

Untouchables (ABC, 1959-1963), *Get Smart* (NBC, 1965-1969 y CBS, 1969-1970), *Hullabaloo* (NBC, 1965-1966), *The Young Rebels* (ABC, 1970-1971), *All in the Family* (CBS, 1971-1979), *Charlie's Angels* (ABC, 1976-1981) y la popularísima *M*A*S*H* (CBS, 1972-1983) resumen los esfuerzos más representativos por abarcar todo el espectro de la audiencia.

Si los sesenta y setenta consolidaron la segmentación de audiencias, los ochenta traerían nuevos canales de televisión y de cable, que aceleraron la tendencia a lo que posteriormente se conocería como *narrow-casting*. Al mismo tiempo, no obstante, la competencia alentaría cambios dramáticos, descartando la vieja rigidez de la parrilla para dar cabida a la influencia de otros medios y al intercambio de conceptos estéticos, narrativos y profesionales. Con la emisión de *Hill Street Blues* (NBC, 1981-1987), la televisión ingresó a una segunda era dorada. Si bien la serie no obtuvo la acogida del público en sus primeras temporadas, los críticos y la industria la señalaron como el camino a seguir.

Hill Street Blues, escrita por Steven Bochco e impulsada por el productor Grant Tinker, fue el primer drama televisivo que contó con un equipo permanente de guionistas. Hasta antes de este *show*, los escritores eran contratados a destajo y colaboraban en contados episodios. La razón de este cambio guarda relación directa con la que sería su característica fundamental: la memoria narrativa de base. En *Hill Street Blues*, los conflictos no estallaban y se resolvían en un mismo capítulo, sino que se extendían a lo largo de las siguientes emisiones, trastocando para siempre las llamadas tramas autoconclusivas o episódicas, que podían visualizarse en cualquier orden, incluso de forma aleatoria, sin que se afectara la comprensión de la historia. *Hill Street Blues* inauguró también las *tone meetings*, reuniones donde las cabezas de equipo convenían el tono estético y dramático del episodio que se grabaría, dado que la realización corría por cuenta de distintos directores que no contaban con el tiempo necesario para conocer el trasfondo de la historia, ni sabían qué iba a ser importante más adelante en la temporada. En las *tone meetings* participaban el director contratado, los guionistas y el equipo de producción, y se desagregaba al detalle las complejidades del guion (Thompson, 1997). De este modo, *Hill Street Blues* exploró no solo la narración continua, sino también el relato coral a través de distintos personajes. Esto contribuyó a la creación del concepto de *multitrama* e introdujo la crítica social a través de eventos y situaciones de orden moral, herederas del melodrama, que ancla su desarrollo en las relaciones personales.

El triunfo que obtuvo en los Emmy –ocho premios de veintiuna nominaciones– abrió el camino a otras series que, inspiradas en sus características fundacionales, siguieron desarrollando la fórmula. Entre ellas, *St. Elsewhere* (NBC, 1982-1988), *Moonlighting* (ABC, 1985-1989), *China Beach* (ABC, 1988-1991), *Miami Vice* (NBC, 1984-1989) y *Wiseguy* (CBS, 1987-1990). Ya en 1990, la aparición de la serie *Twin Peaks* (ABC, 1990-1991), un elaborado *thriller* que contaba con la firma de David Lynch, cambió de manera drástica las expectativas de la audiencia frente a los productos televisivos. Este híbrido entre relato de misterio y melodrama, salpicado de elementos sobrenaturales, fue presentado con una puesta en escena muy prolija y acercó la televisión a círculos habitualmente lejanos de su estética. Si bien la búsqueda del asesino de Laura Palmer no resistió más de una temporada y Lynch debió apartarse de la televisión, la crítica coincide en señalarla como el proyecto que abrió los fuegos de lo que vendría después. Para ello, basta con rastrear sus ecos en series como *Fringe*, *The X-Files* (FOX, 1993-2002) o *The Killing* (AMC, 2011-2013).

Si pasamos revista a la televisión norteamericana de los ochenta y noventa, aparecen, de manera general, series que tuvieron poco éxito pero dejaron una huella importante: *Frank's Place* (CBS, 1987-1988), considerada el primer «*dramedy*», mezcla de serie dramática convencional y *sitcom*; *Crime Story* (NBC, 1986); *Tanner '88* (HBO, 1988), escrita por Garry Trudeau y dirigida por Robert Altman, una de las primeras producciones de HBO que contaba la vida de un candidato a la presidencia a la manera de falso documental. Todas estas experiencias revelaron que si bien la televisión poseía una gran reserva creativa, no había encontrado la fórmula para hacerla estallar.

5. Prestigio, riesgo y empresa: los parámetros del nuevo drama

El desarrollo de la televisión por cable ocurrió a raíz de la búsqueda de una solución para los problemas de recepción en comunidades aisladas o próximas a accidentes geográficos. Si bien al principio representaba una actividad minoritaria, en la década del sesenta floreció como negocio al ofrecer una programación más variada que la de las cadenas tradicionales. El empresario Ted Turner fundó un canal de deportes y clásicos del cine llamado TBS, que se distribuyó con rapidez. De igual manera, el grupo mediático Time inauguró su canal HBO (Home Box Office) como una oferta *premium* que no contaba con publicidad y se

financiaba a través de una cuota mensual pagada por los espectadores, quienes podían acceder a grandes acontecimientos deportivos y estrenos cinematográficos recientes. Pronto, otras empresas adaptarían sus propuestas a estos referentes, postulándolas siempre como alternativas a las cadenas de señal abierta.

En la década de 1980, el crecimiento de los videoclubs y la adquisición de videocaseteras pusieron en jaque el negocio al desestabilizar su principal atractivo: las películas de estreno y circulación limitada. Para los canales del paquete básico, resultaba imprescindible distinguirse de la señal abierta; mientras que, para los canales *premium*, el reto consistía en ofrecer un producto significativo que justificara la cuota mensual que pagaban sus suscriptores. La solución vino desde HBO y consistió en lograr una programación original –especialmente de ficción– que ofreciera un mayor impacto industrial y un mayor prestigio. De modo que solicitaron la aplicación de la Primera Enmienda, que garantiza la libertad de expresión, para poder producir contenidos sin ser afectados por la censura a la que se ajustaban las grandes *networks*. El triunfo en los tribunales otorgó libertad a los directivos para crear contenidos acerca de temáticas que no tuviesen precedentes en la televisión hasta ese momento (Cascajosa, 2006) –contenidos que HBO llamaría originales, pues estaban producidos especial y exclusivamente para el canal (ing. *own original content*)–.

Oz (HBO, 1997-2003), diminutivo que se le daba a la ficticia Penitenciaría Oswald State, fue la producción que abrió los fuegos. Los personajes de esta serie eran, en su mayoría, salvajes criminales condenados por comportamientos peligrosos, que, una vez en la prisión, se agrupaban en una suerte de sectas, según religión, ideología o etnia. En la cárcel, se sometían mutuamente a todo tipo de maltratos físicos y psicológicos y eran severamente castigados por la policía, que los ejecutaba de todas las formas existentes. En esta serie –donde nadie está a salvo e incluso los personajes centrales están condenados a morir y sufrir tras las rejas–, se asistió a una amoralidad nunca antes imaginada para un programa televisivo. Con *Oz* se funda el germen de una nueva televisión en la que nada está prohibido, donde la moral se soslaya por la búsqueda de realismo en los personajes. Es conocida la anécdota entre Tom Fontana, el creador de *Oz*, y Chris Albrecht, productor y encargado de la producción original de HBO, en la que el primero advierte que, siendo criminales, los personajes de *Oz* no iban a ser agradables, a lo que Albrecht respon-

de que no le importaba que no fueran agradables mientras resultaran interesantes (Sepinwall, 2013). Desde entonces, el famoso lema «*It's not TV, it's HBO*» se convertiría en ideario.

El mayor beneficio que trajo para guionistas y productores trabajar en HBO fue la ausencia de anuncios comerciales que condicionaran el espacio publicitario. Esto repercutió, a su vez, en la modificación de las estructuras y bloques convencionales. Fuera del cable, la arquitectura de la trama no era decidida por los guionistas ni por los productores, sino por los anunciantes que demandaban un mínimo de tres bloques de publicidad, por lo que las series acababan divididas en cuatro actos. Este hecho forzaba a los guionistas a escribir en función de la proximidad del corte publicitario para garantizar la permanencia del espectador. Para algunas series como *Lost* o *Grey's Anatomy* (ABC, 2005-2013), empezaron a reclamarse incluso cinco actos que sumaran un bloque más a la publicidad y, así, compensar la pérdida de público en otros horarios. En las series de los canales *premium*, en cambio, los guionistas se encuentran en condiciones de construir la estructura de la trama en función de las necesidades narrativas, sin someterse a los requerimientos de la publicidad, al menos no de forma determinante.

Oz introdujo lo amoral en la televisión, pero *The Sopranos* la llevó al paroxismo al plantear una historia contada desde la perspectiva de lo deshonesto. El protagonista, Tony Soprano, es un gánster que alterna sus terapias de psicoanálisis con el crimen, los asesinatos y las vicisitudes propias de todo padre de familia. La sanción y el castigo no asoman como ejes redentores, incluso el final de la serie parece dispuesto para evadir estos tópicos: en el episodio de cierre, Tony se sienta a la mesa con su familia, la conversación ocurre de manera natural y distendida hasta que, sin advertencia, una sombra irrumpe en escena y antes de acercarse lo suficiente al protagonista, la pantalla funde a negro durante diez segundos, sin sonido. Después, los créditos finales.

Junto a *The Sopranos*, *Six Feet Under* (HBO, 2001-2005) y *The Wire* consolidaron el modelo narrativo y de negocio. *Six Feet Under* escarbó en las relaciones que social e individualmente se establecen con la muerte: desde el primer episodio, cuando el público asiste a la muerte del que sería su personaje protagónico; hasta el último, en el que se asiste al fallecimiento de cada uno de los personajes que han aparecido a lo largo de las temporadas. Es una serie cargada de desesperanza, demasiado oscura y poco optimista para los siempre entusiastas anuncios

comerciales. Un año después de su estreno, *The Wire* irrumpió con un tono documental moroso. Centrada más en describir que en contar, esta serie no sintetizaba la acción, desmenuzaba la inercia, trazaba relaciones cruzadas, exposiciones aparentemente inconexas, personajes sencillos pero altamente efectivos. Fue la antítesis de las series policiales, capaz de desarrollar un solo caso a lo largo de una temporada completa.

Con estos proyectos, HBO se convirtió en pionera en el desarrollo de «series de autor», tomando como referencia el trabajo de directores cinematográficos europeos como Rainer Werner Fassbinder en Alemania, Roberto Rossellini en Italia, Lars von Trier en Dinamarca o Ingmar Bergman en Suecia. Su gran mérito consistió en haber logrado para la televisión norteamericana las condiciones necesarias para que experiencias notables pero aisladas del pasado se asentaran como el modelo estético y de negocio por seguir. Ya hemos mencionado los casos de Hitchcock, que en 1958 ganó la Concha de Plata en San Sebastián por *Vertigo* y el Globo de Oro a la mejor serie de televisión por *Alfred Hitchcock Presents*, y de David Lynch, ganador de la Palma de Oro en Cannes por *Wild at Heart* (1990) y premiado luego por *Twin Peaks*. Ambos pueden anotarse como el prólogo de este tiempo fascinante en cuanto a teleseries, pues cada cual a su modo propuso una serialidad (autoconclusiva en el caso de Hitchcock y progresiva en el caso de Lynch) asociada al intenso desarrollo del pulso del relato y a una apuesta por la calidad de la imagen, de los escenarios y de la actuación.

Otra influencia clave para el surgimiento de estas fabulosas teleseries tiene que ver con el cambio de percepción de la legitimidad de los medios y su consecuente atractivo para los creadores. El cable se convirtió en el lugar para el riesgo creativo y la experimentación, instituyendo a la serie dramática como el formato por excelencia, con historias más compactas –narrativa y temáticamente–, evitando los capítulos de relleno. De este modo, la industria televisiva vio surgir también la figura del guionista, capaz de encumbrarse como productor principal de las series bajo el nombre de *showrunner*. Pronto, el modelo HBO fue replicado por otros canales de cable que iniciaron su propia mitología de personajes controversiales y pulieron sus propios conceptos, como la desilusión, la transgresión, el exceso o el enfrentamiento a lo inevitable.

Don Draper, el protagonista de *Mad Men*, ultraja sistemáticamente la institución del matrimonio en el seno mismo del conservadurismo de la posguerra, cuando la publicidad invitaba a celebrar la felicidad,

la vida doméstica y el sueño americano a través de electrodomésticos y comodidades fruto de la economía de un país boyante. La vida para Don Draper consiste en tomarse una Coca-Cola y escabullirse para retozar con la vecina de la casa de al lado. Puesto que la trama se ambienta a inicios de los años sesenta, se libera a la serie de cualquier corrección política y no se contiene a la hora de discriminar u ofender a los negros, a las mujeres, a los judíos, a los homosexuales y a cualquier minoría, pues pretende mostrar cómo era el mundo de la publicidad en ese entonces y cómo eran los norteamericanos antes de Martin Luther King y los derechos civiles.

En *Weeds* (Showtime, 2005-2012), una madre de familia trafica con marihuana para obtener un ingreso adicional. En *Misfits* (E4, 2009-2013), los protagonistas son superhéroes extraídos del proletariado urbano y abundan las escenas de sexo. En *Hung* (HBO, 2009-2011), el héroe es un hombre con un pene enorme que toma la decisión de prostituirse y debe contratar a una mujer como proxeneta. *Queer as Folk* (Showtime, 2000-2005) alcanzó también gran relevancia pública y reconocimiento de la crítica. La serie narraba la vida palpitante de un grupo de gays y una pareja de lesbianas en la ciudad de Pittsburgh desde un punto de vista franco y sin censura, intercalando escenas eróticas que muchos encontraron reñidas con el recato. El éxito de la propuesta animó a Showtime a encargar otra producción en la que las protagonistas fueran ellas, *The L Word* (2004-2009), que retrata la vida de un grupo de lesbianas en Los Ángeles, sin ambages, sin estereotipos, acercándose al sexo entre mujeres sin complejos, como una suerte de versión lésbica de *Sex and the City* (HBO, 1998-2004). Ambos proyectos revelaron un *target* desatendido, por lo que pronto el grupo Viacom, propietario de Showtime, creó el primer canal de cable gay de Estados Unidos: Logo.

Los directores y productores con inquietudes más allá de las convencionales siempre han existido, pero los guionistas casi siempre se han limitado a escribir lo que se consideraba rentable. El cable cambió esta situación definitivamente: cuando Matthew Weiner escribía para la *sitcom* *Becker* (CBS, 1998-2004) tenía que adaptarse al modelo predominante. Sin embargo, más tarde escribió con total libertad el piloto de *Mad Men* y fue recibido con los brazos abiertos en la televisión de pago.

En su libro, *Cómo escribir una serie dramática para televisión*, Pamela Douglas habla de un «universo alternativo» en los canales de cable respecto a la manera convencional de trabajar una teleserie, ya que,

por ejemplo, es posible escribir todos los episodios antes de comenzar a emitirlos. Christina Rosenberg relata que tuvo un mes entre el fin de la escritura de la primera temporada de *Dexter* y el inicio de la preproducción de la segunda, lo que le permitió un proceso de corrección y mejora de la obra, en el cual pudo dedicarse a escribir acerca de personas verdaderas en lugar de idear mecanismos para jugar con la trama (Douglas, 2007).

6. La calidad como género

Alrededor de estas teleseries circula la palabra *calidad* como una etiqueta, una marca de estilo. El concepto, sin embargo, puede ser objeto de distintas interpretaciones. Para el público, el producto será de calidad si cumple con sus expectativas, si se instala en una superioridad o excelencia que juzga de manera individual para decidir su consumo. Desde el punto de vista empresarial, lo bueno y lo malo son categorías que deben comulgar con la rentabilidad comercial. Por tanto, la definición de pautas de calidad para el entretenimiento en un tiempo de audiencias fragmentadas puede resultar un ejercicio vacío.

La historia de la televisión ha basado su desarrollo en la tríada público-contenido-tecnología, entendida desde una perspectiva de negocio. A partir de esta idea, es posible rastrear una noción de *drama de calidad* desde sus inicios, cuando las antologías dramáticas reclutaban como guionistas a escritores y dramaturgos de Nueva York —tenidos habitualmente como de perfil más intelectual que los de la Costa Oeste—, a fin de complacer a una audiencia de élite que luego vincularía el prestigio de estas producciones a las empresas que las financiaban, como Goodyear o Texaco. Los criterios que giraban alrededor de esta calidad guardaban mucha relación con lo teatral, antes que con lo televisivo o lo cinematográfico, quizá determinados por el hecho de que su transmisión era en vivo. Más tarde, cuando estas producciones empezaron a convivir con otros dramas que se filmaban para ser transmitidos luego, la calidad siguió recayendo sobre aquellas que no habían perdido el espíritu y la esencia de la transmisión directa (Feuer, 2003).

Durante el asentamiento de las grandes *networks*, la noción de calidad estuvo vinculada al deslumbramiento técnico. La atención se focalizó entonces en «el empaque de la producción»; es decir, los esfuerzos se orientaron a lograr imágenes con mejor nitidez, un sonido más puro, se buscó

ampliar la cobertura de las señales, conseguir transmisiones en vivo y en directo cada vez más prolijas de eventos cada vez más lejanos e inusuales. Esto, con la intención de brindar al televidente todo aquello que marcará el pulso de la vida y el mundo en que vivía. El desarrollo técnico se convirtió en vehículo de fidelización de la audiencia que, teniendo como cenit al control remoto, dominaba y gestionaba más y mejor el aparato de televisión. Después de la transmisión del hombre en la Luna, la técnica pareció agotar sus trucos y la calidad volvió a centrarse en los contenidos.

Los años setenta se verían fuertemente influenciados por la filosofía de dos productores emblemáticos: Aaron Spelling y Grant Tinker. Spelling basaría el éxito de sus producciones en una iluminación clara, el lujo, los cuerpos bellos y en la incorporación de las mujeres y las minorías étnicas (Thompson, 1997): *The Love Boat* (ABC, 1977-1986), *Dynasty* (ABC, 1981-1989), *Starsky & Hutch* (ABC, 1975-1979) son ejemplos representativos. MTM Enterprises, con Tinker a la cabeza, apostaría más bien por el reclutamiento de talentos y la libertad creativa: *Hill Street Blues*, *Remington Steele* (NBC, 1982-1987), *St. Elsewhere*. Alrededor de estos pivotes se construyó una noción de calidad que guardaba una relación intrínseca con la cultura *pop*, el consumo aspiracional y una sintaxis todavía bastante formal pero inquieta, sin apartarse del marco de la televisión convencional, aunque de bajo *rating*. En 1984, se fundó la asociación Viewers for Quality Television para apoyar programas televisivos que, pese a encomiables elementos narrativos y de producción, estaban al borde de la cancelación.

A fines de los noventa, sin embargo, la irrupción del drama en la televisión por cable y la ampliación de las audiencias especializadas con el nacimiento de otras cadenas como FOX, The WB y UPN, convirtieron en norma las excepciones (Cascajosa, 2005). El cambio esencial que permitió estas innovaciones fue la reorientación de la industria respecto de cómo debía ser un programa exitoso. Ante el aumento de la oferta de canales y la consecuente reducción del tamaño de la audiencia para un solo programa, los ejecutivos entendieron que el «seguimiento de culto» de una pequeña pero dedicada audiencia era suficiente para hacer un programa económicamente viable. Como explica Jason Mittell (2007), se tuvo que abandonar la estrategia de imitación y fórmula para virar hacia una lógica que permitiera el desarrollo de programas que generaran culto en sectores específicos de la población. Las expectativas calculadas se vieron superadas cuando apareció un grupo distinto de seguidores: una audiencia

boutique de espectadores educados y exclusivos que generalmente no veían televisión, algo que resultó muy valioso para los anunciantes.

A decir de Jane Feuer (2003), hasta fines del siglo XX la crítica había vinculado tres parámetros alrededor de la idea de calidad: no comercial, apropiado para niños y destinado a una audiencia educada y de cierto nivel. Sin embargo, el nuevo drama que se ofrece en las pantallas aparece descolocado frente esta noción conservadora de lo que son ciertos estándares culturales y socioeconómicos, de modo que hoy el término *drama de calidad* se aproxima más a una idea de género que estaría compuesta, en gran medida, por las características que Robert Thompson (1997) describiera en su libro sobre la televisión de calidad: el rechazo a las fórmulas para diferenciarse en la programación; la búsqueda de prestigio a partir de la incorporación y empoderamiento de talentos de distinto cuño⁴; el cultivo de una audiencia de clase alta, urbana, culta y joven; la tensión permanente entre arte y comercialidad; la utilización de tópicos controvertidos, y, por último, la capacidad de atraer la atención de los críticos y ganar todo tipo de premios.

El éxito que ostentan las teleseries en estos últimos años ha estado asociado, en gran medida, al concepto de autoría heredado de la *politique des auteurs* del cine francés de los años 1950. A diferencia de otros tiempos, hoy es posible traer a colación inmediatamente al «padre de la criatura»: *Mad Men* es la serie de Matthew Weiner, Vince Gilligan es el artífice de *Breaking Bad*, así como esa vocación perfeccionista y plagada de detalles que se observa en *True Detective* estará siempre asociada a Nic Pizzolatto y Cary Fukunaga. Si bien la televisión es el resultado de un proceso creativo colectivo, el impulso autoral ha recaído sobre la figura del guionista que concibe la serie –el *showrunner*–, quien se impone a los otros departamentos de realización para mantener el control creativo, ejerciendo la mayoría de las veces como productor ejecutivo. Como muestra, lo siguiente: *The Sopranos* y *Six Feet Under* fueron canceladas a pedido de sus creadores, aunque mantenían una alta popularidad. Mientras que *The Wire* alcanzó una quinta temporada de acuerdo a lo planeado por David Simon, pese a sus bajos índices de audiencia.

4 Antes de *The Sopranos*, David Chase ya había ganado dos Emmy. Cuando comenzó con *Six Feet Under*, Allan Ball había ganado un Óscar por el guion de *American Beauty* (Mendes, 1999) y David Simon contaba con dos premios Emmy antes de crear *The Wire*.

Parte del atractivo de esta nueva televisión es su reputación como un medio en donde los escritores y creadores asumen los grandes retos y posibilidades creativas que otorgan las series de formato largo, ya que la mayor profundidad de los personajes, la trama constante y las variaciones episódicas son opciones que simplemente no están disponibles en una película de dos horas. Pero la calidad de un producto audiovisual ha de ser considerada no solo en función de su contenido, sino también a partir de su estética, estrechamente vinculada con la configuración del estilo. Como veremos en el siguiente capítulo, el conocimiento y la utilización de la capacidad expresiva de la imagen resultan fundamentales para la obtención de un producto de calidad, lo que ha provocado el desarrollo de un estilo visual «anti-televisivo» en clara oposición a las anteriores prácticas de este medio (Cortés y Rodríguez, 2011, p. 76).

Ahora bien, si todo esto ha fluido con creces es porque este giro dramático ha permitido desarrollar un modelo de negocio basado en la noción de calidad. Es como una máquina de Rube Goldberg donde las cosas funcionan más o menos así: una serie original exitosa construye una identidad de marca para el canal que la produce, esto no solo permite generar distintos beneficios ligados a esa producción, sino que moviliza a los espectadores al resto de la programación del canal y, de ese modo, mejoran los índices de audiencia. Con la popularidad asegurada, el canal tiene oportunidad de acceder a más paquetes de canales ofrecidos a los abonados. Estos abonados, que constituyen un público potencial para los anunciantes, facilitan cobrar más por la pauta publicitaria. Además, como el dinero pagado a los canales por los operadores de cable es siempre negociable, un canal popular puede conseguir unos centavos más por cada abono, lo que multiplicado por varios millones de abonados reditúa en varios millones de dólares a fin de año.

Para canales como HBO, relatos complejos como *The Wire* o *Deadwood* (HBO, 2004-2006) no son ponderados en función de sus índices de audiencia, sino del prestigio que reditúan a la marca. Se proyecta así la idea de un producto «más sofisticado que la televisión tradicional», lo cual hace que valga la pena pagar un canal *premium* mensualmente. Y, para los canales que no son *premium*, transmitir este tipo de programas prestigiosos ayuda a posicionar al canal como atractivo para los operadores de cable y los consumidores. *Prison Break* le dio un nuevo impulso a FOX. *Mad Men* quitó para siempre de AMC la etiqueta de canal dedicado a la emisión de películas clásicas (por sus siglas, American

Movie Classics). *Spartacus* consolidó la posición de Starz en el grupo Liberty Media. *Dexter* hizo de Showtime el más serio competidor de HBO. De todo esto se desprende que la calidad es un carácter que, partiendo del contenido, es capaz de hacer feliz a la audiencia, a la crítica y rendir positivamente en los negocios.

Por primera vez importan, en la misma medida, el público, las producciones y las cuentas. Se trata de tres variables concomitantes e interdependientes a la hora de pensar la televisión. Aunque no exista relación entre los contenidos de los distintos canales, sí hay una continuidad que perfila esta calidad como un estilo, un género que se asienta en cada nueva propuesta. Se trata de planteamientos extraordinariamente elaborados y rápidamente reconocibles como cinematográficos, con una orientación muy vinculada al *cinéma vérité*, con universos ficcionales magníficos, sólidos, plagados de referencias culturales, crítica social, *glamour*; sexo, violencia, espanto, vértigo y emociones que se multiplican en una narrativa compleja; con alta densidad informativa y largos tiempos de desarrollo a partir de su serialidad. Estas ideas, que desglosaremos en el próximo capítulo, constituyen no solamente una forma de hacer televisión, sino un canon en sí mismo al incluir y articular vínculos tecnológicos y narrativos especialmente significativos en el marco de la hipertelevisión.

7. La historia no es una, ni es de uno: el nuevo telespectador⁵

Si antes era común señalar que la televisión no permitía al espectador desconectarse o trasladarse a otro mundo para vivir la experiencia del relato –dado que su atención se veía interrumpida con frecuencia por el entorno doméstico y los cortes comerciales–, si era moneda corriente indicar que la dedicación a la pantalla era flotante, inconstante, supeditada a los caprichos del *zapping* y a una capacidad de interiorización y compromiso limitados, hoy el éxito del nuevo drama televisivo obliga a replantear viejos preceptos.

Pensemos en el décimo episodio de la tercera temporada de *Breaking Bad*, «Fly», en el que Walter White se obsesiona con una mosca que se ha colado en el laboratorio. La concatenación de imágenes y

5 Este acápite recupera ideas publicadas por el autor en Cappello (2014).

sonidos a lo largo del capítulo adquiere un sentido narrativo que va más allá de proporcionar información al público o aderezar la puesta en escena: tiene de metáfora, de metamorfosis, de profecía, de delirio, de cinismo, de culpa. En *Boss* (Starz, 2011-2012), el alcalde de Chicago y sus colaboradores sostienen largas conversaciones acerca de personas y hechos que no han sido presentados al espectador: no hay reiteración, no existe el clásico *showing* que se inserta ante cada información nueva para facilitar su asimilación. En *Boss*, como en otras, el público asiste a un desarrollo de acciones donde nadie parece reparar en su presencia. Este nuevo y más complejo trámite exige del auditorio cierto nivel de reestructuración en sus hábitos adquiridos. Y los escritores de televisión cuentan con esto.

La ficción en la hipertelevisión ha conseguido que su público siga las historias *como si estuvieran viendo cine*, con dedicación exclusiva y exhaustiva, con disposición al juego cognitivo –al *puzzle* dramático– y con un nivel de compromiso, abstracción y participación antes impensable para la televisión. Como dijimos, hemos pasado de lo no conversacional y pasivo de la experiencia narrativa a la búsqueda de respuestas a las acciones del usuario. Esto implica reconocer que estamos ante un nuevo telespectador y, a decir de Jacques Rancière (2010), se trata de un «espectador emancipado».

Partiendo de la experiencia teatral, Rancière explica que la emancipación comienza cuando se cuestiona la oposición entre mirar y actuar, cuando se comprende que las evidencias que estructuran de esa manera las relaciones mismas del decir, el ver y el hacer pertenecen a la estructura de la dominación y de la sujeción. Comienza cuando se comprende que mirar es también una acción que confirma o transforma esa distribución de las posiciones. El espectador observa, selecciona, compara, interpreta, liga lo que ve con muchas otras cosas que ha visto en otros escenarios, en otros lugares, en otros soportes narrativos, en otros sintagmas de distinta índole. En palabras de Rancière:

[El espectador] compone su propio poema con los elementos del poema que tiene delante. Participa en la performance rehaciéndola a su manera, sustrayéndose, por ejemplo, a la energía vital que esa debería transmitir, para hacer de ella una pura imagen y asociar esa pura imagen a una historia que ha leído o soñado, vivido o inventado. De esta manera, son tanto espectadores distantes como intérpretes activos del espectáculo que se les propone. (2010, p. 19)

De acuerdo con esto, los espectadores ven, sienten y comprenden algo en la medida en que componen su propio texto, tal y como lo hacen a su manera actores o dramaturgos, directores de teatro, bailarines. Este fue uno de los aspectos más notables de *Lost*, que puso en evidencia que el receptor era capaz de asumir simultáneamente varios roles: el de televidente y el de coproductor del relato, ya que al generar blogs, foros de debate, material de circulación como infografías, *wikis* y demás, complementaba la experiencia narrativa y la llevaba más allá del televisor. Recordemos, por citar un caso, todo lo que supuso mostrar, en la segunda temporada de *Lost*, los tintes de un mapa que los fans se apresuraron a subir a internet después de digitalizar la imagen congelada de la pantalla. Cuando ocurrió, las conjeturas acerca del misterio de la isla y la Hanso Corporation estallaron, lo que le inyectó una vitalidad inusitada a la serie. Pronto aparecieron más mapas, más hipótesis y una serie de videos caseros colgados en YouTube que aventuraban conclusiones. Si un medio de comunicación se define a partir de la articulación entre un dispositivo tecnológico y una práctica social, *Lost* demostró que un nuevo hacer televisivo era posible.

La idea del espectador emancipado supone aceptar que estamos ante una instancia que tiene el poder de asociar y disociar. El poder común de los espectadores no reside en alguna forma específica de interactividad, sino en la capacidad «de traducir a su manera aquello que percibe y ligarlo a la aventura intelectual singular que los vuelve semejantes a cualquier otro, aun cuando esa aventura no se parece a ninguna otra» (Ranciére, 2010, p. 23). No hay una forma privilegiada, así como no hay un punto de partida privilegiado; todos son puntos de partida igualmente válidos, todos son cruces y nudos posibles que permiten aprender algo nuevo si rechazamos ideas como la distancia que siempre se ha impuesto entre el relato y la audiencia o cualquier distribución de roles. No se trata de transformar a los espectadores en actores o guionistas, sino en reconocer su dominio y su actividad alrededor del relato.

Ahí están los seguidores de *Doctor Who* (BBC One, 1963-1989) o de *The Walking Dead*, que han generado más de una *fanfiction* donde, a modo *spin-off*, desarrollan personajes y situaciones que presenta la serie. *The Killing* es otro buen ejemplo: como parte de la intriga de la primera temporada, el portal de AMC abrió una página donde aparecían todos los personajes y donde cada quien podía elegir un sospechoso del asesinato de Rosie. Elegir uno implicaba enfrentarse a una trama

diferente, como una inmensa *Rayuela*. O recordemos cómo los fanáticos de *Lost* sincronizaron los distintos niveles temporales de la historia, otorgándole nuevas lecturas. Sobre estos casos regresaremos en el tercer capítulo; aquí interesa mencionarlos en la medida en que sirven para graficar la dinámica de lo que es un relato en la hipertelevisión: ¿quién podría aventurar cuál es el fin o la totalidad de las historias si son los telespectadores quienes las siguen escribiendo a través de *stop motions* caseros o en publicaciones ajenas al canon que luego los fans terminan «canonizando»?

Esto en el audiovisual es una novedad. El lío de los derechos y las regalías no ha permitido notar que el problema del autor es un tema que erosiona en la era digital. En el teatro, por ejemplo, esta consideración parece superada hace mucho. Para todos está claro que *Sueño de una noche de verano* siempre será de Shakespeare, pero que existen tantas versiones como directores, actores, escenógrafos, vestuaristas y demás participen de cada montaje de la obra. En el audiovisual, en cambio, una película como *Artificial Intelligence* (Spielberg, 2001) no es de Brian Aldiss, autor del libro en que se basa, *Los superjuguetes duran todo el verano*. Tampoco es de Carlo Collodi, de cuyo Pinocho se toman varias referencias, o se consideran acaso las notas de Stanley Kubrick, que preparó el proyecto durante muchos años. Sencillamente, la película es de Steven Spielberg, el director; cuando en verdad *Artificial Intelligence* es de todos ellos y también de los seguidores de *Blade Runner*, por ejemplo, que siguen fabulando con los replicantes... y de todos los que escriben y escribieron acerca del futuro.

Todo esto permite afirmar que en la convergencia prima una lógica que dice que la narración es un poliedro infinito. Sófocles y Eurípides modificaron e introdujeron variables en los mitos ancestrales. Virgilio usó a Homero para construir el pasado grandioso de Roma. Lo mismo hizo Mary Shelley con Prometeo al convertirlo en el Dr. Frankenstein. Y lo mismo ocurre hoy con historias como el hundimiento del Titanic, que además del éxito de James Cameron cuenta con una larga saga de películas, novelas e historietas que pueden resultar contradictorias si las ponemos una al lado de la otra. Entonces, ¿de qué se trata todo esto? De entender que las historias son relatos perpetuos.

Pensar en un espectador emancipado entraña mucho más que la idea de integrar o compartir un proceso narrativo. Si nos detenemos en la

palabra *emancipación* (es decir, dejar atrás un estado de minoridad), veremos que estamos en medio de un proceso de cambio en que las ideas de cierta modernidad –donde todo tiene un sitio, una clase, de acuerdo con la función que le corresponde y dotado del equipamiento sensible e intelectual que conviene a ese sitio y a esa función– se diluyen en el ámbito cultural para dar paso a prácticas que van más allá de lo que hemos entendido como una tensión entre la dominación y la liberación. La emancipación del espectador no consiste, como sugiere Jacques Rancière, en la adquisición de nuevas capacidades, sino en la conquista de las capacidades antes negadas.

De modo que estamos ante una victoria que va más allá de la técnica y se instala en el ámbito del poder. El nuevo telespectador se hace uno –se complementa– con la trama y crea una experiencia alrededor cancelando las distancias, los espacios; diluyendo las temporalidades; y circulando e interviniendo información bajo una lógica que recuerda la ética *backer*. Inaugura su propia parrilla, define sus propios horarios, pauta su propio visionado. Es capaz de acceder a su serie favorita apenas unos minutos después de emitida en el país de origen, gracias a las facilidades de la tecnología y gracias a que existe otro telespectador que comparte el material a través de internet.

Articulada bajo cierto catecismo fan, la comunidad de telespectadores está en condiciones de crear los subtítulos para su idioma y compartirlos en redes sociales, blogs, foros, páginas web; todo con el ánimo de intercambiar ideas, ponderar, desmenuzar la trama al detalle, aventurar hipótesis, alimentar expectativas y fundar su propia mitología. Todo esto supone, ciertamente, contar con un dominio actualizado de las herramientas que le permitan desarrollar sus intereses⁶, (QR3) un dominio dinámico y versátil, capaz de sortear trampas y crisis, como lo que ocurrió cuando Megaupload, el servicio de alojamiento masivo de archivos, fue cerrado por el FBI en 2012 por infracciones a los derechos de autor.



6 GraphTV es una herramienta de visualización que representa las calificaciones por episodio de distintas series a lo largo de sus temporadas. Fue creada por Kevin Wu, ingeniero de *software* y seguidor de varias producciones, tomando como referencia las puntuaciones de los usuarios de internet Movie Database.

Este nuevo telespectador existe y legitima su vitalidad en la medida en que los medios despliegan estrategias que buscan convencerlos de que empleen su tiempo en ellos, porque no hay nada más preciado que el tiempo de los consumidores⁷. (QR4) En ese sentido, la convergencia digital cuenta con un elemento esencial: las nuevas y atractivas formas de acceder a los contenidos, que, a su vez, revelan los diferentes tipos de audiencia que distingue Eugenia Siapera (2004):



QR4

- El *espectador clásico*, que entiende la web como una extensión del canal tradicional y la usa para buscar referencias y guías de televisión.
- El *espectador fan*, para quien la internet es un refuerzo del medio televisivo donde puede crear y encontrar información para los seguidores más interesados y sentirse parte de una comunidad.
- El *espectador consumidor*, que prolonga la experiencia de su *show* favorito a través del *merchandising* y los productos licenciados.
- El *espectador ciudadano*, atraído por la actualización de las noticias y que participa en los diversos blogs y foros de discusión en torno a temas de actualidad.
- Y, finalmente, el *espectador cibernauta*, que aporta contenidos tales como juegos, descargas, subtítulos, *bootlegs*, y es capaz de convertirse en el referente de las actividades *online* de los usuarios.

Las múltiples herramientas que existen hoy posibilitan no solo compartir contenidos, sino tener acceso al trabajo que realiza su programa favorito entre temporadas, ir tras bambalinas y husmear en las sesiones de fotos, o en detalles del trabajo que realiza el encargado de la escenografía a través de la web del canal o de la productora. Se puede seguir el Twitter de sus *showrunners* y actores favoritos y, así, prolongar la experiencia de la serie por otras vías sin apartarse de ese universo que le resulta fascinante.

En lo que podríamos describir como una rutina, el nuevo telespectador sintoniza la televisión sin desconectarse del *smartphone* o la *tablet*.

7 *Tiii.me* es una página web que ofrece la posibilidad de calcular cuántos días y horas se invierte en el visionado de series de televisión. Las siete temporadas de *The West Wing*, por ejemplo, demandan seis días y diez horas. Las diez temporadas de *Friends* equivalen a cuatro días y veintidós horas ininterrumpidos de ficción.

A través de aplicaciones como SeriesGuide, (QR5) marca los capítulos ya vistos y construye un calendario de episodios recientes y próximos. Con TVShow-



QR6

Tracker (QR6) se hace una idea de qué producciones están por estrenar capítulo y accede a los *trailers*. Es-



QR5

cribe un comentario acerca de lo que ve, el mismo que se vincula a sus otras cuentas en redes sociales y, pronto, amigos y *followers* también comentan, opinan, discrepan o plantean un debate alrededor de lo

que ocurre o ha ocurrido en la pantalla. Comentan lo referido a la producción, la trama o la vida privada de los actores. Toda esta participación activa reditúa en *badges* o premios virtuales, pero son lo menos importante porque se trata de vivir la televisión de una manera activa y social; se sienten partícipes del éxito y se convierten en los mejores promotores del contenido, cualquiera que este sea (por ejemplo, series de televisión, eventos, publicidad, películas, etc.).

Este ecosistema 2.0 ha generado lo que Jason Mittell (2013) llama una *forensic fandom*, una multitud de fanáticos siempre presta a diseccionar cada detalle de su serie favorita, situación que ciertamente acaba por repercutir en la forma como se conciben los relatos. El espectador fan es capaz de detectar «agujeros»⁸ en el guion, ventilar incoherencias de la trama señalando el minuto, el capítulo y la temporada pasada en que ocurrieron eventos que demandarían un curso distinto, circunstancias que ciertamente obligan a los creadores a estudiar hasta el texto o detalle más trivial. Basta con recordar el final de la segunda temporada de *Sherlock* (BBC, 2010-2014), cuando los fans vieron al famoso detective lanzarse desde lo alto de un edificio ante la atónita mirada de Watson. La red se saturó de teorías que explicaban cuál sería el truco para justificar que Sherlock no había muerto, echando mano de los textos de Conan Doyle e incluso haciendo diagramas con explicaciones físicas. Al iniciar la siguiente temporada, los escritores resolvieron el misterio de la caída del detective y de paso incluyeron algunos guiños que parodiaban las teorías más avezadas de los fans.

8 Los llamados «agujeros» son elementos que no calzan en la historia, pero que la gran mayoría no detecta o pasa por alto. No son problemas de continuidad o yerros de filmación, se trata de fallos de guion: tales como falta de lógica causal, acciones o situaciones incongruentes, etc.

Este telespectador ha dotado de una vitalidad no calculada al nuevo drama televisivo. Su disposición a participar, interactuar y producir ha abierto nuevos frentes de negocio y ha convertido a estas producciones en inversiones millonarias que parecen reconocer, por primera vez en su real dimensión, que el negocio no funciona si la historia que ofrece la pantalla no colma los sentidos, las emociones y la cabeza de los consumidores de ficción.

EPISODIO III

Una ficción desbordada

Lo más destacable de la tercera edad dorada de la televisión es el feliz equilibrio que exhibe entre arte y negocios. Es una televisión producida con hambre de gloria económica, sin descuidar el empeño argumental y estético, que resulta en algo pocas veces visto: la satisfacción del público, de la crítica y de la industria del entretenimiento. Como vimos antes, la ampliación de la competencia, la consiguiente necesidad de buscar imagen de marca a través de una producción propia y la sofisticación en la distribución del contenido han sido factores que contribuyeron decididamente a forjar el nuevo drama contemporáneo. Sin embargo, más allá de estas consideraciones, la razón de base de este suceso descansa en el texto: en la configuración de un relato complejo sin antecedentes en la cultura de masas (Mittell, 2013).

El éxito se sostiene en las historias, en las tramas que despliegan, los modos como se narran, los temas que alientan y la relación 2.0 que plantean a sus espectadores. Todo esto en un entorno de libre competencia donde la práctica del *narrowcasting* ha otorgado carta blanca para la experimentación y la innovación: nuevas historias que contar para nuevos públicos que conquistar, algo que ha derivado en el surgimiento de una audiencia técnicamente capacitada y dramáticamente exigente. Hay series que abordan temas deportivos, carcelarios, psiquiátricos, sexuales; historias del pasado y del futuro se despliegan con la misma espectacularidad que en cualquier esfuerzo de ciencia ficción; el drama político se asienta sin ambigüedades; el policial experimenta cambios severos. Se ha abierto tanto el abanico de temáticas posibles que difícilmente alguien no podría encontrar una propuesta que sea cercana a sus intereses.

Concepción Cascajosa (2006) ha sintetizado algunas de las características esenciales de este nuevo drama: *la reivindicación del tabú*, plasmada, por ejemplo, en la amoralidad de Tony Soprano, en la representación del sexo en *Spartacus* o en los excesos de Vic Mackey en *The Shield* (FX, 2002-2008); *la hibridación de géneros*, capaz de lograr productos como *Cold Case* (CBS, 2003-2010), una sólida aleación entre drama familiar y policial, o *Deadwood*, un *western* reconvertido en drama urbano; finalmente, *la renovación y actualización de técnicas narrativas* a través de estructuras con distintos niveles de lectura, vacíos de información y tramas laberínticas que alimentan la expectativa.

Se trata de historias que exploran los límites y reconvienen la actualidad, integran lo cotidiano en sus distintos ámbitos y son capaces de cuestionar, provocar, banalizar o alentar temáticas de diversa índole que conectan directamente con la experiencia individual. Sientan posiciones y relativizan posturas. En estos relatos, confluyen no solo la ideología, las prácticas, las filias y las fobias de la sociedad contemporánea, sino también otras narraciones, otras sensibilidades, otras series; guiños a la cultura *pop*, a los videojuegos y a la tradición clásica. En suma, es un inmenso juego que acerca la experiencia narrativa a un palimpsesto.

La posibilidad de experimentar ha permitido a la televisión encontrar nuevas fórmulas y hacer que el relato evolucione de manera brillante. Las bondades del digital, las segundas pantallas, la certeza de convocar y llegar a públicos diversos de consumo serial por distintas plataformas han hecho de estas historias una elaboración inédita a todo nivel: dramático, narrativo, estético, incluso de distribución y de negocio. No obstante, hay que indicar que este hecho no constituye una compulsión por las piruetas de vanguardia, sino una búsqueda sesuda por la diferencia y la innovación del contenido, al punto de haberse constituido en el sello distintivo, el *gimmick*¹, de esta nueva televisión dramática.

Pensar en una *gimmick TV*—término que Cascajosa (2009, p. 21) deriva del mundo de la publicidad para referirse a series o capítulos que se construyen a partir de un concepto que las desmarque— supone pensar en una producción que explora nuevas fórmulas a partir del riesgo y la provocación. La *gimmick TV* rompe con el esquema habitual del pro-

1 El *gimmick* se refiere a todo elemento añadido a una pieza creativa con el fin de hacer que aquella sobresalga por encima de sus otras características para ofrecer algo novedoso.

ducto serial televisivo, fundado sobre la repetición y la seguridad de los códigos establecidos, y lleva al espectador lejos de esa zona de confort para obligarlo a comprometerse, sumergirse, colegir y participar. Este nuevo relato es sofisticado, innovador, de largo recorrido y destinado a un espectador educado en lo narrativo. Su éxito no descansa en el deslumbramiento que produce el último *software* logrado por rebuscados ingenieros del espectáculo, sino en la búsqueda de historias que conecten con el público a lo largo de varias temporadas y que intentan que experimenten la vida en sus distintas acepciones e intensidades.

Las teleseries son, gracias a esta dinámica proteica, el producto narrativo que ha dado el mayor salto de calidad en los últimos tiempos. Se han transformado en eficientes dispositivos para contar historias, tal cual lo fueron en su tiempo el folletín y la novela por entregas, capaces de generar el mismo nivel de expectativa que cundía en los puertos de Boston y Nueva York ante el arribo de un nuevo capítulo de Charles Dickens. Las series de televisión parecen haber tomado la posta en la tarea de forjar el imaginario popular. Si la Rusia decimonónica palpitó con *Crimen y castigo* a través de las entregas de *El Mensajero*, el mundo de hoy conoció a Walter White a través de AMC. Si Emilio Salgari hizo que los lectores se estremecieran con *Sandokan* y Carlo Collodi persuadió a niños y adultos de amar a un muñeco de madera llamado Pinocho, los televidentes se estremecieron con Jack Bauer y amaron a Carrie Bradshaw. Si Honoré de Balzac quiso narrar la sociedad parisina de su tiempo a través de libros como *Las ilusiones perdidas*, *The Wire* hizo lo propio con la sociedad norteamericana de la mano de David Simon.

En las próximas páginas, revisaremos distintos aspectos y consideraciones de esta narrativa con la intención de develar los mecanismos de una ficción que se desborda, que se mira a sí misma y mira a las demás, que bebe de sus fuentes primigenias y las supera para crear así una experiencia superlativa en lo que a narración se refiere.

1. La suspensión del placer

Que las series de televisión sean hoy el más notable formato narrativo supone que estamos ante un nuevo avance en la evolución de un modelo que nació con la civilización. Como recuerdan Jordi Balló y Xavier Pérez (2005), todas las creencias religiosas, monoteístas o politeístas, cuentan con personajes cuyas historias alimentaron la aspiración de

pueblos que siguieron sus aventuras a través de distintos relatos y sagas. El caso más notable de Occidente lo constituye la mitología griega, que agrupa un sinfín de historias que hacen referencia a un gran número de dioses y héroes. En este universo narrativo, encontramos lo que se puede definir como la esencia de la *serialidad*: una cadena infinita de sucesos intermedios. Las vidas de los dioses y héroes griegos, así como todas las tragedias y cuentos que propiciaron, pueden ser consideradas como el primer modelo de una cultura serial con múltiples posibilidades de desarrollo. El teatro, los poemas orales y las artes plásticas hicieron suyos a estos personajes, dotándolos de tridimensionalidad narrativa y haciéndolos convivir en un marco serial de ciclos episódicos sin límites.

Esta misma idea fue actualizada en la segunda mitad del siglo XII por Chrétien de Troyes y sirvió para sentar las bases de la novela occidental. Chrétien tuvo la capacidad de sintetizar las historias de los reyes británicos para fundar el entorno donde el Rey Arturo y los Caballeros de la Mesa Redonda protagonizarían sus aventuras. Las distintas continuaciones que se hicieron al texto inconcluso de *Perceval ou le conte du Graal* derivaron en la creación de un prolífico e inabarcable universo de personajes y escenarios que perduran hasta hoy. Esta impronta altamente episódica continuó en el Renacimiento, cuando se convirtió en un género mayor al concatenar relatos donde un mismo personaje protagoniza más de un cuento, como en el *Decamerón* de Boccaccio. Don Quijote y Sancho Panza constituyen otro caso espléndido de aventuras protagonizadas siempre por la misma pareja y a cuya fórmula puede sumarse siempre una historia más; por ejemplo, la *Historia del más famoso escudero Sancho Panza* de Pedro Gatell y Carnicer, o las *Adiciones a la historia del ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha*, de Jacinto María Delgado. El carácter de estos ejemplos, como explica Xavier Pérez (2011), da poca importancia a lo finito y lleva al lector a crear un vínculo con un organismo irregular, que con el tiempo repercutirá en la naturaleza serial de la práctica narrativa.

Si bien el Romanticismo fue bastante fértil en la producción de relatos autoconclusivos, con tramas que se cerraban rápidamente, la tendencia serial no desaparecería. *Los misterios de París* de Eugène Sue y *La comedia humana* de Balzac inauguraron las tramas laberínticas a través del folletín decimonónico. La interrupción regular y sistemática de la historia, así como la consecuente suspensión de la lectura, forjaron lo que Milly Buonanno (2007) ha señalado como la primera relación insti-

tucional entre el lector y el texto: una relación basada en la expectativa y la promesa que genera la postergación; es decir, en la suspensión del placer de la lectura, que ocurría en los momentos de mayor intensidad, y en la tensión que consecuentemente se instala y perdura hasta el inicio del siguiente episodio.

El gran acierto del folletín –y que permanece hasta estos tiempos hipertelevisivos– consiste en la explotación de la idea que sugiere que los intervalos de lectura (y de visionado para nuestro caso), antes que significar pausas o estancamientos, constituyen espacios de trabajo para la imaginación de quien sigue la historia. Buonnano señala:

La imaginación, llevada al límite entre lo que ha captado de una historia y la promesa de lo que captará, se sobrecarga en la espera y se amplifica, anticipándose a los nuevos descubrimientos que llegarán con el regreso al flujo narrativo. (2002, p. 22)²

La postergación ofrece la posibilidad de saborear la historia con anticipación, lo que representa en sí mismo una fuente de placer muy bien aprovechada por la literatura de entonces y la telenovela de nuestro tiempo. La consecuencia de esta práctica se evidencia en la extensa duración de sus historias. Si bien en el siglo XIX esto ocurría por una exigencia del negocio, los autores aprendieron a entretener a partir de la ambivalencia que supone avivar el deseo del público por conocer el final del relato y satisfacerlo solo tras un largo recorrido repleto de interrupciones y dispersiones. De aquí que no resultara casual –ni en aquella época ni en nuestros días– que cuando una historia tenía buena acogida, el público exigiera posponer la conclusión y plantear nuevas aventuras para sus personajes favoritos.

En este tipo de relatos, el tiempo transcurrido no deja rastro en los personajes ni en sus entornos. Los héroes deambulan en una dimensión atemporal que los eterniza y que, en el caso de la televisión, se torna mucho más dramático, puesto que ninguna novela, ninguna obra de teatro y ninguna película son capaces de sostener la constancia narrativa, estética y rítmica de las teleseries. Mientras la vida transcurre, el mundo y las personas cambian, se mudan de ciudad, inician nuevas empresas, tienen hijos y envejecen; los héroes de las teleseries perviven casi inalterados.

2 La traducción es nuestra.

2. La serialización de la serie

A mediados del siglo XX, la aparición de los grandes héroes de la cultura de masas marca el inicio de la convivencia de dos modelos: la narrativa autoconclusiva, que pasa a denominarse *serie*, con episodios cerrados (por ejemplo, *Sherlock Holmes*, *Arsenio Lupin*, *Tarzan*) que pronto dieron el salto al cómic (entre otros, *Superman*, *Batman*, *Flash Gordon*); y la narrativa continua, también denominada *serial*, que tuvo gran suceso en tiempos de la radio hasta el triunfo de la televisión (por ejemplo, *The Fugitive*, *The Saint*, *Ironside*). Estas dos estructuras elementales se caracterizan por un régimen propio constituido a partir una dualidad tipológica alrededor del tiempo: lineal o cíclica, evolutiva o repetitiva, moderna o tradicional (Buonanno, 2007).

Las series se organizan en episodios autoconclusivos que exhiben una alta independencia con respecto a la totalidad del relato. Las formas más comunes en las que se estructuran son la *antología*, la *comedia de situaciones* o *sitcom*, y la *serie* propiamente dicha. La antología, como vimos en el capítulo anterior, supone una secuencia conformada por episodios «de duración variable, de media hora u hora y media, [...] que no giran en torno a personajes o ambientes recurrentes, sino que los diversifica, como si en cada ocasión se tratara de una nueva película» (Buonanno, 2002, p. 164). El factor unificador puede estar dado por el género, sea de intriga o de misterio; por un mismo intérprete; o por una misma figura de narrador o presentador que introduce las historias y comenta su final. Dos importantes referentes de antología son *The Twilight Zone* (CBS, 1959-1961) con *revivals* en 1985 y en 2002, y *Alfred Hitchcock Presents*. Debido al considerable esfuerzo narrativo y de producción que demandaba esta fórmula para crear situaciones, personajes y ambientes en cada emisión, se perdió rápidamente. La *sitcom*, por su parte, se configura en episodios que recrean situaciones propias de las relaciones interpersonales y gatillan el humor a partir de oposiciones de distinto tipo: entre sexos, entre clases sociales, entre culturas diferentes, etc. *Eight Is Enough* (ABC, 1977-1981) narra las vicisitudes de un padre que queda viudo y debe lidiar con la crianza de sus ocho hijos, *Alf* (NBC, 1986-1990) explota la situación contrafáctica de convivir con un extraterrestre, mientras que *Will & Grace* (NBC, 1998-2006) se interna en la paradoja de una pareja que resulta tal para cual, pero en la que uno de los dos es gay.

Las series propiamente dichas se fundan a partir de un esquema fijo normado por la repetición de una situación con protagonistas re-

currentes «en torno a los cuales giran personajes secundarios que cambian, precisamente, con el fin de dar la impresión de que la historia es diferente de la que le precede» (Eco, 1988, p. 24). Esta constituye la fórmula característica que asentaron producciones de los años setenta, ochenta y principios de los noventa, como *Colombo* (NBC, 1971-1978), *Starsky & Hutch* o *Murder, She Wrote* (CBS, 1984-1996). Este tipo de relatos comienzan siempre asistiendo a la ruptura del estado de equilibrio, de modo que la aventura de los protagonistas consiste en devolver el orden perdido: descubrir un secreto, encontrar al asesino, solucionar un problema, ganar un juicio o aprender una lección, etc. Como se ve, es fácil hallar conexiones de fórmula entre un caso de Sherlock Holmes y cualquier capítulo de *House M. D.* (FOX, 2004-2012), o entre cualquier enigma resuelto por Miss Marple y alguno de los truculentos casos de Don Eppes en la serie *Numb3rs* (CBS, 2005-2010). En las narraciones autoconclusivas, «los personajes, escenarios y relaciones se mantienen a lo largo de los episodios, pero las tramas son independientes y no necesitan de un visionado consistente o de un conocimiento previo para comprender el relato en sí mismo» (García Martínez, 2012, p. 270).

El cine fue el principal propulsor de este modelo que la televisión luego haría suyo. Como recuerda Xavier Pérez (2011), el cine se desarrolló a partir de la insistencia en determinados géneros y la contratación, en exclusiva y a largo plazo, de actores y actrices alrededor de los cuales se montaban las tramas; piénsese en Charles Chaplin, Buster Keaton, Harold Lloyd, Laurel y Hardy. Más tarde, durante los primeros años de la animación, personajes como Mickey, Donald, el gato Félix o Betty Boop se hicieron conocidos siguiendo la misma línea. El sistema argumental del relato único despertaba en el público interés por encontrar a los mismos actores haciendo los mismos géneros, por lo que cada película en la sala de proyección se instalaba como una aventura nueva y autónoma.

Frente a esta estructura cíclica de reinicio permanente, encontramos el modelo lineal y acumulativo del serial: relato constituido por un número variable de capítulos interdependientes que ocupan un lugar preciso en la narración y constituyen un todo narrativo. Las tipologías reconocen dos modalidades. En primer lugar, el *continuous serial*, representado principalmente por la *soap opera*, que se caracteriza por una narrativa que no prevé la resolución ni el final; y por la telenovela, cuya duración es extensa y en la que, más bien, todo se orienta a la resolución del relato. En segundo lugar, se encuentra la *miniserie*, que exhibe

un formato compuesto por pocos capítulos dispuestos a lo largo de un periodo no muy extenso.

Existe consenso con respecto a la influencia y el efecto de películas como *The Godfather* y *Star Wars* sobre la producción de los relatos televisivos, ya que propiciaron en el público un sentimiento de fidelidad a las segundas y terceras partes dotándolas de la misma importancia que las primeras. Francis Ford Coppola y George Lucas demostraron que las secuelas permiten mejorar el producto e incrementar sus expectativas dramáticas, porque la convención de la historia ya ha sido establecida en la primera película, concebida como el ambicioso piloto de una historia que pretende alcanzar la continuidad desde sus inicios.

A partir de entonces, la televisión se configuraría como el hogar de la serialidad narrativa asumiendo estructuras de regularidad temporal sin paralelo, especialmente si tomamos en cuenta factores como la ordenada secuencia de los capítulos, la periodicidad de su emisión, la duración estándar de los bloques narrativos y los bloques comerciales, así como el ritmo de sus intervalos y repeticiones³. Este rigor compuso el entorno indispensable para que la narración pudiera desplegar los mecanismos de postergación y multiplicación que la serialidad necesita para obrar sus efectos cognitivos y emocionales.

Ahora bien, esta diferenciación en compartimientos estancos entre serial y serie erosiona cuando relatos como *Hill Street Blues*, *St. Elsewhere* y *Twin Peaks*, por citar ejemplos que ya hemos revisado, empiezan a exhibir formas distintas. Veronica Innocenti y Guglielmo Pescatore han descrito este fenómeno como «la serialización de la serie», que consiste en el surgimiento de relatos que someten sus fórmulas narrativas a un proceso de hibridación donde cada episodio puede mantener un cierto nivel de autosuficiencia, contando siempre una historia central que concluye con el episodio [el llamado *anthology plot*], pero añadiendo «un elemento de progresión temporal y de parcial apertura narrativa que se extiende a lo largo de varios episodios [ing. *running plot*]» (2011, p. 34).

3 Lo normal es que una comedia dure 22 minutos y los dramas entre 43 y 50 minutos, dependiendo del canal que los emite. Esta duración se respeta escrupulosamente, ya que el resto de la porción horaria está destinado a la promoción y la publicidad, que sirven como marcas que estructuran y dosifican los eventos narrados. El número de entregas por año –denominadas «temporadas»– también se mueve dentro de un margen que va de 22 a 24 capítulos para las series emitidas por señal abierta, y entre 10 y 13 para las que se emiten por cable.

The Shield es uno de los ejemplos más depurados de la conjugación entre *anthology plot* y *running plot*. Su cuidada composición ofrece, además de casos que duran un capítulo, historias que abarcan tres o cuatro episodios, incluso conflictos que sus protagonistas padecen durante siete temporadas. Piénsese también en la relación tormentosa de la detective Lilly Rush con su madre a lo largo de *Cold Case*, o en las diferencias familiares, las luchas parricidas, los problemas raciales y los conflictos mineros que atraviesan *Justified* (FX, 2010-2014). Todos estos casos, entre muchos otros, no son sino la afirmación de propuestas que series como *The X-Files* o *Buffy: The Vampire Slayer* (The WB, 1997-2001 y UPN, 2001-2003) ensayaron en los años noventa, cuando antes de convertirse en series de culto eran tenidas como casos y prácticas de excepción. *Buffy*, de corte especialmente innovador, organizaba sus tramas en función de arcos narrativos que duraban una temporada y que giraban alrededor de un gran malvado. Al mismo tiempo, se daba maña para ofrecer situaciones episódicas, autoconclusivas, que profundizaban en las relaciones de los personajes o bien servían para agregar nuevas vueltas de tuerca al arco de la temporada.

La insistencia en esta hibridación ha traído como resultado el surgimiento de relatos con un alto componente serial, donde el *anthology plot* se diluye cada vez más para ceder protagonismo al *running plot*. Producciones como *The Wire*, por ejemplo, plantean líneas argumentales que atraviesan múltiples episodios, con un mundo narrativo siempre en desarrollo que reclama que los espectadores reconstruyan el universo ficcional empleando la información obtenida a lo largo de todos sus capítulos. Esta dinámica privilegia la historia de largo aliento y apuesta por el concepto de temporada como principal unidad narrativa. *Mad Men*, *Breaking Bad*, *Game of Thrones*, *Treme* (HBO, 2010-2015), *Boardwalk Empire*, *Homeland* (Showtime, 2011-2015), *The Walking Dead*, *Downton Abbey* (ITV, 2010-2015)..., en todas ellas es posible detectar alguna trama autoconclusiva, «pero su aspiración es novelística y su vocación, desde el capítulo piloto, es la del corredor de fondo» (García Martínez, 2012, p. 270). En estas «series complejas», la fidelidad del espectador se garantiza gracias a esa constante postergación de una conclusión ante eventos que se presentan, normalmente, inciertos. Estamos ante relatos con formas narrativas más abiertas que cerradas en cada episodio, con una alta resistencia al anquilosamiento gracias a un entorno narrativo que fomenta el desarrollo de la historia y busca continuas variaciones.

Este modelo, sin embargo, no es constante y uniforme en sus estrategias, como sí lo son el serial y la serie de forma independiente. De hecho, podríamos afirmar que su principal característica es la ausencia de convenciones, circunstancia que le permite un alto grado de experimentación y dinamismo al momento de buscar las mejores oportunidades narrativas. El nuevo drama asume selectivamente las normas seriales y episódicas, ya sea bebiendo de experiencias anteriores y reconviniendo las normas de cierre, como los finales en situaciones límite de *Seinfeld* (NBC, 1989-1998), que nunca se retoman; o discutiendo el retorno al equilibrio y la continuidad situacional, como ocurre en cada capítulo de *South Park* (Comedy Central, 1997-2014) con la muerte de Kenny y su resurrección segura en el próximo episodio, solo para volver a morir como un Sísifo bufo; o también acumulando eventos sin que estos alteren el universo narrativo o a los personajes, como ocurre con *The Simpsons* (Gracie Films y 20th Century Fox, 1989-2014) que, tras veinticinco temporadas al aire, siguen teniendo las mismas edades que cuando todo empezó.

Esta alta disposición al juego serial ha hecho que el nuevo drama componga ambiciosos universos capaces de desarrollar más de diez líneas argumentales por capítulo, haciendo gala de una exuberancia que resulta el epígono de los referentes del siglo XIX. Productos como *Game of Thrones* o *Deadwood* orquestan repartos corales que configuran auténticos *romans-fleuves*, es decir, ciclos novelescos que adquieren unidad, sea por la historia articulada de numerosos personajes o por la sucesión de generaciones de una misma familia. Su característica está marcada por la extensión, pero también por el hecho de que las acciones confluyen en un mismo punto, como los afluentes de un río: el pueblo de Deadwood en Dakota del Sur o el continente de Poniente, para los ejemplos que acabamos de mencionar. En estas «series-río» se enhebran personajes, relaciones amorosas, alianzas políticas, linajes familiares y conflictos de todo tipo gracias a mecanismos seriales que amplifican las tramas y logran ambiciosos mosaicos temáticos.

Algunos de los más sofisticados relatos seriales de esta era dorada de la televisión dramática han recibido la calificación de «novelas» o han sido destacadas por sus «pretensiones novelísticas». Sin embargo, su complejidad narrativa está basada, antes que en la extensión y la ambición que plantea el paralelo literario, en aspectos específicos que se vinculan a las estructuras por entregas. Como hemos señalado, esta narrativa

se desmarca al redefinir las formas episódicas bajo la influencia de lo serial. No se trata necesariamente de una fusión total entre las formas episódicas cerradas y abiertas, sino de un equilibrio movedizo que torna especialmente vivos a estos relatos, los mismos que podríamos definir como una narrativa acumulativa que se construye en el tiempo.

3. La elasticidad del tiempo

El universo diegético del nuevo drama televisivo está siempre en expansión. No solo va más allá de los límites tradicionales del formato cuando desarrolla sintagmas narrativos que se emiten por distintas plataformas, sino que organiza, al interior de cada uno, mundos en constante movimiento. Se trata de universos hiperdiegéticos: extensos en el tiempo, muy detallados, de los que se toman algunos fragmentos y se dejan otros a disposición para ser ampliados oportunamente. Son universos que perduran y ejercen una enorme influencia sobre sus seguidores. Como señalan Veronica Innocenti y Guglielmo Pescatore, «[e]n la época de la convergencia, los espectadores son invitados a algo más que ver una serie de televisión: a vivir una experiencia que trasciende los límites de un disfrute ubicado en un espacio y un tiempo concretos» (2011, p. 36).

De esta manera, el relato cobra dinamismo en la medida en que es capaz de contar y no contar, de generar suspenso y de sugerir las hipótesis que cada espectador elucubra a partir del flujo de información. De ahí que Paul Ricoeur recuerde que la manera de vivir el tiempo en una narración es el resultado del permanente proceso de reconstrucción que lleva a cabo el lector (1992). El tiempo constituye una marca fundamental en la narrativa serial porque impone periodos en los que instala certezas y emociones que, luego, transforma y refunda alrededor de los personajes, de modo que la experiencia del espectador queda determinada por esa reconstrucción ritual que hace de la historia en cada episodio.

En el modelo más común de serialización, los eventos se acumulan uno tras otro creando activadores causales para eventos futuros. En el segundo capítulo de la primera temporada de *House of Cards*, Frank Underwood crea una historia que une vagamente al electo secretario de Estado con un editorial anti-Israel publicado en un periódico universitario. Esto es lo que llamamos un evento de progresión, pues invita al público a preguntarse «¿cómo acabará esto?», y el relato apela a ese interés para arrastrarlo varios episodios más allá. Al mismo tiempo, otras

acciones funcionan como eventos paraelípticos, es decir, que omiten o pasan por alto algo al mismo tiempo que llaman la atención sobre ello, lo que da pie a la incertidumbre, a la conjetura y las hipótesis, a preguntas del tipo «¿qué pasó?», «¿quién, cómo o por qué hizo lo que hizo?». Iniciando la segunda temporada de *Boss*, el alcalde Tom Kane sobrevive al atentado de un francotirador durante una ceremonia pública, pero su esposa Meredith resulta gravemente herida. ¿Quién pudo hacerlo?, ¿fue el propio Kane? Y si, efectivamente, es parte de sus retorcidos planes, ¿por qué Meredith? Como se ve, los eventos de progresión y las paraelipsis conducen a modos distintos de participación de los televidentes, lo que permite elaborar varias formas de suspenso, sorpresa, curiosidad y teorías al respecto. Todos estos eventos resaltan la importancia de la temporalidad como base de las series, ya que los espectadores y los creadores tienden a manejar el pasado, presente y futuro narrativo para dar sentido a los universos en curso.

Dependerá del espectador si se vive una experiencia fiel a la disposición de los cortes comerciales, la frecuencia de emisión y las temporadas; o si elige, más bien, una experiencia redefinida por la contracción o la dilación de su uso: devorando todos los episodios en una sesión maratónica de *streaming* o accediendo a ellos con diferencia de varias semanas. Se obtiene, en cada caso, un *tempo* diferente.

Si la mayor parte de la narrativa televisiva, durante sus primeras décadas, estaba diseñada para ser vista en cualquier orden por un espectador presumiblemente distraído y sin sentido crítico, las narrativas complejas de hoy están diseñadas para un espectador que no solo paga para prestar atención una vez, sino para regresar sobre el programa, notar la profundidad de las referencias, sorprenderse con el despliegue de destrezas para las continuidades, o apreciar detalles que requieren del libre uso de la pausa y el retroceso.

A partir de esta idea, cada serie funda su propia noción y condición del tiempo. En *The West Wing* (NBC, 1999-2006), como observa Fernando Moreno (2009, pp. 330-331), los personajes dirigen el tiempo, lo empujan, lo manipulan con autoridad, ya que sus acciones desde la Casa Blanca se legitiman como contribuciones al futuro de la humanidad. En contraposición, para Michael Scofield, el protagonista de *Prison Break*, el tiempo es tan urgente como el oxígeno, pues debe evitar la inminente ejecución de su hermano Lincoln, y esa condición del tiempo asfixia, como asfixia el entorno claustrofóbico de la penitenciaría en la que se

halla recluso. *The Wire*, en cambio, opta por un tiempo implacable, un tiempo moroso que envuelve y arrastra todo hacia lo inevitable; es decir, hacia la certeza de que todo está podrido y que los personajes no podrán huir del destino de morir en ese callejón sin salida que es Baltimore, donde no existe ninguna diferencia entre ser héroes o villanos.

Si en otras series los protagonistas hablan demasiado, nunca duermen, lo explican todo en voz alta, verbalizan sin necesidad para integrar al espectador y avanzan claramente hacia la resolución, en *The Wire* trabajan en silencio, los vence el sueño, fallan. Los testigos no hablan, los acusados no se desmoronan, los policías tienen familia y problemas para llegar a la escena del crimen a tiempo, los jueces están más interesados en sus carreras que en la justicia, la balística no funciona ni bien ni a tiempo, la burocracia es agotadora, los micrófonos escondidos acoplan, los sargentos se emborrachan, el café está frío y los tipos malos muchas veces son sujetos a los que podríamos confiarles nuestras casas un fin de semana. No hay síntesis en la trama. No hay finales sorprendidos. Es una larga película de trece horas de duración, repartida en una docena de capítulos donde parece cumplirse un destino cíclico y sin esperanza: un criminal muere a manos de un niño para ser reemplazado por otro, un político que se desvive en promesas abandona la ciudad y su lugar lo ocupa otro que tampoco tendrá oportunidad de cumplir las suyas, un delincuente intenta redimirse ingresando a los negocios legales, pero fracasa, rendido por sus instintos más despreciables y sus costumbres violentas. Los malos caen uno a uno, pero eso no significa nada porque inmediatamente el mal se renueva como una amenaza invencible.

El tiempo condiciona el ritmo narrativo de las acciones, de los diálogos, de la evolución del relato. Y es un ritmo que para sostenerse requiere muchas veces de una audiencia dedicada, atenta. Cuando Tom Kane, el protagonista de *Boss*, echa a andar su plan para construir un ambicioso proyecto de vivienda en un área de pandillas y, en paralelo, empiezan a rodar las cabezas de los funcionarios corruptos que él mismo ayudó a colocar, asistimos a un concierto de nombres que se suceden uno tras otro, igual que las referencias, las instituciones, los cargos, los antecedentes, las consecuencias; en fin, hay tanta información que parece imposible retenerla. Hasta que, de pronto, uno entiende que no importa: no importa quiénes caen, no importa que se conviertan en potenciales enemigos, no importan ni el caos ni el febril desorden que parece instalarse en el relato. No importa porque Tom Kane es un hom-

bre enfermo, con un desorden neurológico degenerativo, que se aferra a lo único que puede mantenerlo consciente: el poder.

Con otro estilo, pero demandando la misma atención, *Mad Men* marcha a un ritmo marcado por la ceremonia: la reunión de negocios, los cubos de hielo que enfrían un *old fashioned*, el cigarrillo que se consume, el sombrero que se deja en la mesita de ingreso de la casa de una amante. Son los detalles aparentemente fútiles los que construyen el sentido de la narración: el sorbo de *whisky* que ratifica una sentencia, el silencio de una amante que calla con los labios lo que sus ojos no pueden evitar mostrar, o la mano que siente el roce de otra mano bajo la mesa y no se aparta. Lo mismo ocurre con *Breaking Bad*. Cada episodio se entretiene mostrándonos algo nimio, lo que yace en el fondo de una piscina, una gota que se desprende pausadamente, las ruinas del desierto, la máscara química del profesor White que adelanta su otro rostro. Son esos momentos y esos ritmos los que revelan la historia.

A medida que se diluye el *anthology plot* se impone el tiempo de la conciencia del personaje. En las tramas configuradas a partir de un *running plot*, no es el pulso de la acción el que gobierna, sino la sístole y diástole de la reacción y la interacción. Es un tiempo elástico, que tanto dilata como comprime, aplaza y acelera, que se detiene y observa, explora la intimidad, la desagrega y luego retoma, en un movimiento gradual y progresivo hacia la clausura, dibujando arcos narrativos que se complejizan a la par de su estructura.

Esta flexibilidad ha repercutido en el tópico que indicaba que espacio, acción y tiempo constituían tres unidades indisociables desde que Ludovico Castelvetro profundizó en las ideas de Aristóteles. El quiebre de la linealidad temporal liberó al nuevo drama del corsé pragmático que el Paradigma había instituido para garantizar la claridad expositiva e introdujo, a su vez, anacronismos que dieron cabida a tramas provistas de su propio código de tiempo para llevar la experiencia a otro nivel⁴. Se apostó así por planteamientos de riesgo, tales como contar una historia en tiempo real o trabajar con mudas de realidad que azuzan la ansiedad,

4 Con certeza, este no es un aporte excluyente de la tercera edad dorada de la televisión. El cine e incluso algunos episodios *The Twilight Zone* ya habían puesto en práctica esta idea previamente. En este sentido, el mérito de las teleseries consiste en haber superado los riesgos narrativos de la propuesta, asentando el mecanismo como un procedimiento regular y no de excepción para la ficción televisiva.

el vértigo y, ciertamente, la adicción de una audiencia que las sigue de manera fervorosa.

4. Usos del reloj y los espejos

Las narrativas generalmente reordenan eventos regresando al pasado, revolviendo su cronología y repitiéndolos desde distintos puntos de vista. Todas estas son manipulaciones del tiempo discursivo, ya que los espectadores asumen que los personajes experimentaron esos eventos en una progresión lineal. Las tramas de misterio, por ejemplo, generalmente juegan con el tiempo discursivo para crear suspenso con respecto a eventos pasados, reservando para el final la revelación del incidente que, en términos de diégesis, ocurrió cerca del inicio de la historia. Del mismo modo, narraciones más complejas juegan con la cronología para involucrar a los espectadores y animarlos a tratar de desagregar los vericuetos de la trama.

La historia de la televisión recuerda el episodio titulado «The Conversation», de la comedia *Mad About You* (NBC, 1992-1999), como uno de los esfuerzos mejor logrados por innovar en la narración televisiva. Fue grabado enteramente en un plano secuencia que mostraba a Paul y Jamie conversando en el pasillo de su casa mientras esperan que su bebé deje de llorar y duerma, finalmente, en su propio cuarto. El manejo del tiempo real no solo contribuyó dramáticamente a ilustrar las dudas y temores de unos padres en esa etapa de aprendizaje, sino que aportó prestigio a una producción que acabaría entre las más recordadas de los años noventa.

Pero si de construcción dramática a partir de los usos del tiempo se trata, *24* (FOX, 2001-2010) se alza como referente insignia de esta nueva era dorada. Desde el primer capítulo, la serie estableció un contrato que planteaba la coincidencia entre el tiempo diegético y el tiempo real; es decir, cada hora de las aventuras de su protagonista equivaldría a una hora de visionado, por lo que cada temporada narraría un día en la vida del agente Jack Bauer y sus misiones antiterroristas. Este planteamiento, remarcado por la constante presencia de relojes y cronómetros, operó como una eficiente espada de Damocles que convertía cada episodio en una olla de presión. Ahora bien, la mayor virtud de *24* no consistió en llevar al paroxismo el suspenso generado por la lucha contra el reloj, sino en haber sabido sortear los tiempos muertos trasladando la acción a los puntos calientes del relato, siempre en el momento más oportuno.

Otro producto interesante es *In Treatment* (HBO, 2008-2010), que también apela a una estrategia de tiempo real, pero con la particularidad de ofrecer, alternadamente, varias tramas. La serie fue emitida de lunes a viernes, lo que permitió que la narración se organizara a manera de agenda médica. Cada episodio presentaba media hora de terapia ininterrumpida con el analista Paul Weston, quien atendía a un paciente distinto cada día de la semana. Además del innegable mérito que supone narrar historias intensas a partir de dos personas que conversan, *In Treatment* ofreció un juego de lectura sugestivo. Cuando estuvo al aire, el público la siguió de manera horizontal, asistiendo todos los días a la sesión semanal de un paciente. Pero estando a disposición en DVD, o a través del *streaming*, el público puede seguirla de manera vertical; es decir, escogiendo a algún personaje y accediendo solo a sus días de terapia. Dramáticamente, la experiencia se transforma sutilmente, ya que a Paul también le pasan cosas que se revelan en otras sesiones (por ejemplo, su divorcio o el juicio que le entabla el padre de uno de sus pacientes) y dependiendo de si el «lector vertical» cuenta o no con esa información, la lectura que haga de ciertos pasajes adquirirá matices distintos. Sin duda, se trata de un guiño sugestivo que alimenta aún más la crítica y el debate que la serie propone respecto de la relación paciente-terapeuta y de la subjetividad de quien lleva el análisis.

De cualquier forma, la idea de una narración en tiempo real siempre le ha sido cara a la ficción televisiva; más aún, si se piensa que ha convivido en la parrilla con programas en vivo y en directo que son capaces de generar su propio cóctel de emoción y expectativas. De ahí que, haciendo gala de sus mejores recursos, *ER* (NBC, 1994-2009) y *The West Wing* hayan llegado a emitir sendos episodios en directo, haciendo evidente que la experimentación y la búsqueda del *gimmick* empezaban a desplazarse hacia el centro. Desde entonces, hemos visto también ensayos como aquel del episodio de *CSI* (CBS, 2000-2014) titulado «Party in the Yard», que, a la manera de *Rashomon* (Kurosawa, 1950), regresa sobre un mismo evento varias veces para mostrar qué pasa por la cabeza de los agentes cuando llegan a la escena del crimen. O el caso excepcional de «The Betrayal», de la comedia *Seinfeld*, que se atrevió a narrar siguiendo una cronología inversa, al estilo de las películas *Memento* (Nolan, 2000) o *Irreversible* (Noé, 2002).

Las mudas de tiempo, construidas a partir de la inserción de analepsis –saltos al pasado– y prolepsis –saltos al futuro–, se han convertido en un

recurso habitual de la arquitectura compleja del nuevo drama televisivo. *Flashforward* (ABC, 2009-2010) ideó su relato a partir de la narración de un evento extraño: un día la población mundial pierde el conocimiento durante dos minutos y diecisiete segundos en los cuales cada persona tiene una visión de su propia vida dentro de seis meses. Cuando el agente Mark Benford se hace cargo de la investigación apoyándose en su *flashforward*, que le permite ver los puntos vitales de la investigación en una pizarra, el relato se sumerge en una tensión narrativa que tiene de profecía inminente y que sostiene su intriga en las paradojas temporales. *Heroes* (NBC, 2006-2010) también fundó su trama en un evento futuro: la devastación nuclear de Nueva York. El personaje de Isaac Méndez, que tiene la capacidad de avistar el futuro cuando entra en trance con drogas, pinta la escena en un cuadro. Luego, Hiro Nakamura, que posee la habilidad de controlar el tiempo y desplazarse por él, es testigo de ese momento antes de volver al presente.

How I Met Your Mother (CBS, 2005-2014), por su parte, ha hecho del *flashback* una marca de estilo al proponer la historia de un padre que en el año 2030 empieza a contar a sus hijos cómo conoció a su madre en el año 2005. A su modo, y para citar una de las series más inquietas en este sentido, *Community* (NBC, 2009-2014) ha sido capaz de generar las más insólitas mudas de tiempo, como la que ocurre en el episodio «Paradigms of Human Memory», donde uno de los personajes inventa sus recuerdos, de modo que asistimos a analepsis falsas, o si se quiere, regresamos a momentos que nunca han ocurrido en la serie.

Sin embargo, el caso más complejo es *Lost*, que usó el pasado de los personajes para crear un sinuoso tramado que el público podía recorrer con la sensación de estar adentrándose en pasillos interminables. El dispositivo de amplitud y el alcance de sus analepsis permitieron no solo conocer más acerca de sus protagonistas, sino también crear periodos narrativos que desarrollaban atmósferas, tonos y géneros distintos, en los que podían convivir, por ejemplo, el policial, las películas de mafias orientales y el drama hospitalario en un mismo episodio. A partir de la tercera temporada, el *puzzle* se hizo más complejo al incorporar también algunas prolepsis y, en medio de esas idas y venidas, la trama dio un giro de tuerca descomunal y terminó reubicando el universo narrativo en los años setenta. Esta expansión brutal de la línea temporal llevó al espectador a través de mundos que se multiplicaban y que, a su vez, se enlazaban con otros universos posibles. Más adelante, al promediar la

sexta y última temporada, las analepsis y prolepsis cedieron su lugar a los *flashsideways* –anacronías que no hacen referencia al pasado ni al futuro, sino que representan mundos alternativos–, al punto de convertir a *Lost* en la pieza narrativa más compleja y sofisticada de esta tercera edad dorada de la televisión.

Todos estos ejemplos dan cuenta de una vocación creciente por los relatos fragmentados. En ellos, o bien los personajes tienen la capacidad de viajar en el tiempo, o bien el propio relato efectúa desplazamientos entre presente, pasado y futuro, dilatando y relativizando un cronotopo que toma forma de laberinto. De este modo, no solo se supera el modelo narrativo lineal, sino que se inaugura la exploración de lo metadiscursivo al convertir la propia construcción, la propia arquitectura narrativa, en el gran tema de las historias. Muchos de estos nuevos dramas convierten el juego estructural en el nudo de una trama, articulando las acciones de sus personajes a modo de pistas o evidencias que alimentan el placer de participación del espectador, interesado no solo en el conocimiento de ese mundo, sino también en el divertimento intelectual y placentero que plantean sus encrucijadas.

Como afirma Omar Calabrese, «el más moderno y estético de los laberintos y de los nudos no es aquel en el cual prevalece el placer de la solución, sino aquel en el cual domina el gusto por el extravío y el misterio del enigma» (1994, p. 156). Pascal Bonitzer (2007), que ha teorizado la noción de laberinto, considera el *thriller* como el género laberíntico por excelencia y el *journey into fear* como su emoción específica. De ahí que el drama componga estructuras sometidas constantemente a giros, desviaciones y dislocaciones para operar los mecanismos del suspenso y la sorpresa.

Esta fragmentación narrativa a partir de mudas temporales suele estar aparejada, en mayor o menor proporción, de mudas de realidad; es decir, de la creación de universos paralelos, realidades alternas que, apelando al aprendizaje logrado por la audiencia para desenhebrar jeroglíficos temporales, renuevan la apuesta por el *puzzle* intelectual. En *Awake* (NBC, 2012), el detective Michael Britten sufre un accidente con su esposa Hannah y su hijo Rex; desde entonces, despierta cada día en una realidad diferente: una en la que su hijo falleció en el accidente y otra en la que su esposa es la muerta. *Fringe* conjuga universos paralelos como juegos de espejos, funda distopías, apuesta por el llamado «efecto mariposa» y se permite crear ucronías en las que, por ejemplo, las Torres

Gemelas no fueron derribadas el 11 de setiembre, sino la Casa Blanca. Comenta Jordi Carrión:

[Esta ficción] es narrativamente compleja porque entiende que las realidades que se propone analizar también lo son. No respeta los géneros porque no se impone restricciones y porque sabe que, en el fondo, no son más que perspectivas de lectura sobre el mundo, opciones que se pueden y se deben completar simultáneamente con otras, con todas las posibles. (2011, pp. 52-53)

El mundo de la concepción newtoniana se multiplica, se bifurca, se expande y se reinventa en estas series, a tono con prácticas que se integran cada vez más naturalmente a la vida cotidiana: la lógica *multitasking*, la multipantalla, el multicanal, los niveles simultáneos de los videojuegos, las dinámicas de intercambio y la viralización de la red, el reciclaje, la resemantización, todo converge en las mudas de realidad que plantean las teleseries. Si *convergencia* quiere decir acercamiento, conexión y concurrencia hacia un mismo límite, en la ficción cuántica —como denomina Carrión a esas historias de portales interdimensionales y «multiversos»—, la convergencia se da en la conciencia del espectador.

En este punto, cabe señalar que si bien el nuevo drama ha conseguido dominar los usos del tiempo, las mudas de realidad aparecen todavía como un recurso inestable. Tanto *Awake* como *Fringe* evidenciaron que la conjugación de complejidad y requerimientos episódicos tienden a la inevitable confusión expositiva. Mientras que las mudas de tiempo pueden seguirse, ordenarse y comprenderse a partir de los mecanismos de la causalidad, los mundos paralelos ponen constantemente en entredicho la reconstrucción de la diégesis que hace el público —y que es clave para alimentar el placer de la resolución— al ubicarlo en una situación donde todo y cualquier cosa puede suceder; esto complica sus posibilidades de hallar un pivote a partir del cual elucubrar y orientarse.

El caso de *Life on Mars*, en su versión norteamericana (ABC, 2008-2009), puede ayudarnos a ilustrar este punto. La acción sitúa al espectador en el año 2008. El protagonista, Sam Tyler, sufre un accidente y queda inconsciente. Despierta en el mismo lugar, pero con una diferencia: está en el año 1973. Sam intenta adaptarse a las costumbres de la época como oficial de policía tratando de encontrar una explicación a lo que ha ocurrido. El relato oscila entre dos mundos bastante reconocibles, se respeta la fidelidad histórica y eso hace que el público pueda ubicarse en el relato; sin embargo, los vasos comunicantes entre el año 2008 y

1973 no ofrecen material para que el público pueda generar hipótesis: ¿estamos viviendo el interregno que se instala entre la vida y la muerte después del accidente de Sam?, ¿hay algo más oscuro detrás?, ¿alguna gran conspiración?

Esta situación puede resultar ideal para alimentar expectativas y crear sorpresas, pero si la historia no opera como bisagra, como elemento aglutinador y de sentido, acaba por convertirse en una trampa de la cual no es posible salvarse, solo mantenerse a flote y a la deriva entre peripecias distractoras. *Life on Mars* extravía su propuesta en el juego de realidades y se desgasta insistiendo en la inclusión de elementos desconcertantes con el único propósito de alimentar la intriga del público, pero sin un norte claro. Al final de la serie se descubre que Sam Tyler y el resto de los personajes eran astronautas que viajaban en una nave espacial a Marte y que el supuesto salto en el tiempo había sido solo un accidente, ya que dentro de su cápsula de reposo Sam había elegido como sueño ser un policía en 2008 y el sistema, por error, lo había trasladado a 1973... Es decir, un relato a pie forzado, rebuscado, compuesto para justificar distintos momentos.

Tratar de definir «lo posible» entre mundos paralelos se configura como una tarea inaprehensible para el espectador si no se impone la historia por encima del recurso de las mudas. Quizá el perfeccionamiento de experiencias narrativas *transmedia*, hilvanadas en segundas y hasta terceras pantallas, puedan contribuir a perfeccionar este mecanismo narrativo cargado de tantas posibilidades.

5. Narradores, perspectivas y trampas

La fragmentación del espacio-tiempo ha repercutido a todo nivel en la narrativa de las nuevas series, pero su efecto más valioso puede observarse en la multiplicación de perspectivas que pone a disposición del relato.

Para efectos de este análisis, el término *perspectiva* hace alusión, indistintamente, a los conceptos de focalización y punto de vista trabajados por Gérard Genette y François Jost (Gaudreault y Jost, 1995), en la medida en que ambos se definen a partir de lo que ven, oyen y conocen el espectador y los personajes. De modo que toda variación de la perspectiva implicará necesariamente un cambio en la focalización, es decir, en el grado de saber narrativo que se tiene respecto de los sucesos de la historia.

Cuando *Scrubs* (NBC, 2001-2008) empezó a emitirse, su narración estaba fuertemente construida alrededor de su protagonista, JD, al punto que todas las entregas llevaban el posesivo *my* en el título: «My Way Home», «My Big Move», «My Last Chance», etc. Sin embargo, al promediar la segunda temporada, el episodio titulado «His Story» ofreció una variación que resultó refrescante: fue narrado desde el punto de vista del Dr. Cox y permitió conocer más acerca del hospital y de las sesiones de Jordan con su psiquiatra. Los guionistas supieron reconocer la oportunidad y la necesidad de ceder la perspectiva a otros personajes para acentuar el drama y, a partir de entonces, JD prestó el punto de vista a sus compañeros en momentos clave. Tal es el caso de «His Story II», que focalizó en el personaje de Turk para describir sus emociones previas al matrimonio y narrar cómo se equivoca en una operación causando daño irreparable a un pianista; o el de «Her Story», que desarrolló la perspectiva de una apesadumbrada Elliot que descubría que su novio era un convicto.

Con esto, no se pretende afirmar que la televisión ha conquistado el desarrollo narrativo de los puntos de vista, pero sí que se destaca por la manera relevante como la serialidad contemporánea ha renovado este dispositivo para integrar, cohesionar y modelar distintos aspectos de su universo narrativo y discursivo. En este sentido, Jordi Carrión propone una analogía:

La mecánica cuántica sostiene que la naturaleza del universo es la multiplicidad simultánea de estados, en tanto esos estados no sean observados. En el momento en que podemos observar lo que ocurre, la multiplicidad se deshace y la naturaleza escoge uno solo de los resultados posibles [...]. Desde ese punto de vista puede observarse la narración contemporánea: historias dentro de una misma historia narradas en el mayor número de lenguajes y de formatos, es decir, de estados. (2011, p. 51)

Las variaciones en el punto de vista suelen venir emparejadas de nuevos emplazamientos que ofrecen otros marcos de acción y expanden el universo ficcional. Esto hace posible, entre otras cosas, el desarrollo de tramas paralelas, la integración de nuevos registros léxicos, tratamientos fotográficos diferenciados; en fin, detalles que aportan una vitalidad y complejidad siempre bienvenida en cualquier género, desde la fantástica *Game of Thrones* hasta la hiperrealista *The Wire*. Esta última, por ejemplo, funciona como un caleidoscopio. Su estructura coral le permite variar los puntos de vista y detallar las distintas aristas del mundo que

construye la historia: los barrios negros y miserables de Baltimore, los colegios públicos de la periferia, las comisarías de los suburbios, los almacenes del puerto, la redacción del periódico y las oficinas de la municipalidad. En virtud de esto, *The Wire* se encumbra como un proyecto totalizador, al mejor estilo de las novelas decimonónicas, ensanchando ante el público un mundo que resulta altamente persuasivo y coherente, tanto en el desarrollo de las acciones y situaciones, como en los retratos psicológicos y sociales que describe, con su jerga de barrio impío, sus códigos lumpen y esa naturalidad que por momentos hace olvidar que estamos delante de una ficción.

El drama de la tercera edad dorada concibe sus historias como un poliedro. A través del desarrollo simultáneo de temas y puntos de vista de diversa jerarquía, el relato opera como un prisma que refracta la mirada del espectador, haciendo que lo objetivo devenga en subjetivo, que las formas únicas se diversifiquen y que las certezas dejen lugar a las posibilidades.

«Commendatori», el cuarto capítulo de la segunda temporada de *The Sopranos*, ilustra este punto a propósito del viaje de Tony, Paulie y Christopher a Nápoles para vender autos de lujo a la Camorra. Cada personaje se convierte en un testimonio que explora la precariedad de las bases a partir de las cuales se funda una identidad, una pertenencia, un sentido de clan. Para Christopher, Nueva Jersey y Nápoles resultan intercambiables, él sigue prefiriendo los viajes con heroína, no le interesa interactuar con los locales, ni siquiera indagar en sus orígenes familiares, algo que Paulie, por el contrario, quiere sacar a relucir con esfuerzos patéticos que lo llevan a hacer el ridículo y a refugiarse en brazos de una prostituta del mismo pueblo de su abuelo. Tony se interna con éxito en la domesticidad de la Camorra, pero tampoco puede evitar cotejarse como mafioso, como hombre de familia y como machista redomado al tener que negociar con la mujer que lleva las riendas del poder. El viaje a Nápoles descompone lo que significa ser italoamericano, esa identidad idealizada a la luz de las películas de la mafia que los personajes idolatran e instalan en la mitología de su estirpe. Después de Nápoles, ser italoamericano para *The Sopranos* es una levedad, pero también algo fantástico, en todo el sentido de la palabra.

Este interés por trabajar con perspectivas que aporten dimensión y complejidad ha devuelto al primer plano a la figura del narrador, acaso el elemento tradicional que más transmutaciones ha sufrido. En *Despe-*

rate *Housewives* (ABC, 2004-2012) el narrador es un personaje muerto; *Oz* incorpora reflexiones teatrales de los acontecimientos a través de su narrador, algo normalmente reñido con el naturalismo imperante en la televisión; Francis Underwood, el narrador-personaje de *House of Cards*, rompe la cuarta pared en cada capítulo para integrar a la audiencia como cómplice de sus intrigas... Sea como instancia intra o extradiegética, el narrador deja de ser ese eje expositivo y de control que guiaba al espectador para configurarse como un punto de vista que incide en el discurso y el desarrollo de la historia.

En el episodio «Three Stories», el doctor House dicta una clase magistral en la que expone tres casos de pacientes con afecciones en las piernas. A partir de esta situación, el juego narrativo se estructura de tal manera que mientras el protagonista hace las veces de narrador para su auditorio, el narrador omnisciente del capítulo va revelando los detalles que House se reserva, permitiendo conocer que el último caso que expone es el suyo. En otra orilla, *How I Met Your Mother* exhibe una pugna permanente entre la voz en *off* del narrador y los hechos que se muestran, haciendo del narrador una figura poco fiable, como se demuestra en el episodio «The Goat», cuando Ted duda, se contradice y finalmente acepta que se equivocó al contar el incidente de la cabra que se comía los vestidos de Robin, pues la cabra no llegaría a sus vidas sino hasta el año siguiente, en su cumpleaños treinta y uno.

Las instancias narradoras del nuevo drama no solo sabotean y contradicen a los personajes, también son capaces de tender trampas a la audiencia. La primera temporada del *thriller* judicial *Damages* (FOX/Direct TV, 2007-2012) avanza y retrocede entre una narración que tiene lugar en el pasado y otra de eventos discontinuos que ocurre en el presente. La dinámica alimenta la especulación del público, ávido por conocer al asesino del prometido de Ellen Parsons, pero también escamotea información y atiborra el relato de trampas narrativas. *True Detective* es otro ejemplo notable al respecto. A caballo entre 1995 y el año 2012, el relato se instala en el sur de Estados Unidos y presenta una sociedad donde cada quien trata de sobrellevar sus demonios personales en medio de un ambiente cargado de soledad, humedad y religiosidad. Los detectives Hart y Cohle, que se hicieron cargo de un brutal asesinato ocurrido en los noventa, son interrogados diecisiete años después por unos agentes que piensan que el asesino sigue suelto. Los tiempos narrativos que se exponen son complejos, los puntos de vista se alternan, la trama se teje

y desteje en cada muda temporal que permite asistir no solo al relato de los detectives, sino también a la comprobación de que las cosas no sucedieron como ellos las cuentan. Todos mienten en una serie que se llama *True Detective*.

6. Introspección y asimilación de materia

Las perspectivas múltiples operan como pantallas divididas que generan contrapunto y dotan al relato serial de nuevas dinámicas narrativas, pero, sobre todo, despejan la vía para profundizar en el carácter. Al diluirse el *anthology plot*, al liberar el relato de la acción que reclama la urgencia autoconclusiva, el drama se sumerge en un tiempo narrativo que no le huye a la introspección, sino que la usa en favor de los procesos de identificación, reconocimiento y lealtad que el público establece con la pantalla. De ahí que Pamela Douglas (2007) señale que, en las series, los personajes evolucionan a través de sus conflictos y que los diversos objetivos que cumplen son excusas que hacen posible el desarrollo de su psicología.

El mundo interior se revela al auditorio a través de formas cada vez más naturales. Los *flashbacks*, por ejemplo, incorporan la «introspección retrospectiva» de los personajes, mientras que su capacidad reflexiva acerca de eventos actuales se manifiesta por medio de *flashsideways* o de secuencias oníricas. La exploración de la subjetividad, eso que llamamos la interioridad o la experiencia privada, se ha integrado al relato televisivo como parte consustancial y ensaya sus propios tratamientos audiovisuales. Se trata de una dinámica que fractura los espacios, que habitualmente se identificaban como vigilia o ensoñación, y traen a un mismo plano la dimensión externa e interna de los conflictos. En esta recreación, los recuerdos, los miedos, los anhelos y las angustias se conjugan con los monstruos interiores: las alucinaciones, la convivencia con personajes fallecidos o seres irreales, para dar cuenta de la «conciencia de sí». Aunque el relato serial ha heredado del cine todo un imaginario acerca del sueño y un rico arsenal de técnicas –como el *off* de las voces interiores o la modulación de las imágenes–, la serialidad televisiva lleva más allá la habitual carga simbólica del evento al convertirlo en capa narrativa, en atmósfera, en identidad dramática (García Peiró, 2012).

David Lynch inaugura para la televisión esta exploración de la subjetividad como terreno creativo. Su aporte a través de *Twin Peaks* resulta fundamental porque desdibuja las fronteras entre sueño y vigilia, prac-

tica una cisura en la realidad, la hiere para siempre y la manipula a su antojo. A Lynch le interesa el mundo interior del agente Cooper y decide abordarlo sin ambages. «Mi sueño es una clave que debemos descifrar –dice Cooper en el episodio “Zen, or the Skill to Catch a Killer”–. Descifra la clave, descifrando el crimen». El sueño se impone como un enigma y Cooper se entrega a él para encontrar al asesino de Laura Palmer. El enano de traje, el suelo con losetas en zigzag, las cortinas rojas, los diálogos ininteligibles, las luces estroboscópicas, toda esa escena onírica, hipnótica, aparece una vez y, sin embargo, se instala para siempre en la trama, haciendo de la ensoñación su marca registrada.

El sueño del agente Cooper constituye un ejemplo de lo que llamaremos asimilación de materia; es decir, una manifestación del mundo interior de los personajes que fluye hacia el universo narrativo exterior y se hace parte de él. Así, la subjetividad invade la objetividad, el mundo de adentro frecuenta el de afuera, se difuminan las categorías de sujeto y conciencia, sensatez y delirio, y se instauran nuevas coordenadas que el relato aprovecha, integra y procesa en la trama.

Si *Twin Peaks* abre los fuegos de la representación del mundo interior a principios de los años noventa, *Ally McBeal* (FOX, 1997-2002) y *The X-Files* toman la posta de este estudio con formas menos directas, a veces a modo de *excursus* o como una gráfica del dilema que atraviesan los personajes, pero entendiendo, a su vez, que la subjetividad es algo que necesita objetivarse. *Ally McBeal* estaba siempre en búsqueda de su alma gemela, siempre esforzándose por tener éxito, siempre presionándose, lo que hacía que tuviera «alucinaciones» –como aquella del bebé bailarín o la de Al Green cantando en su cuarto–, que no eran más que manifestaciones extremas de su sentido del humor. Lo mismo ocurría con John Cage, uno de sus jefes, quien sufría de una grave falta de confianza que compensaba mediante su identificación con Barry White, hecho que permitía a la serie incluir coreografías y canciones en algunos episodios. *The X-Files* también se acercó a la materialización del mundo interior de sus personajes para cumplir empeños puntuales. El caso más destacable es el episodio 10 de la cuarta temporada, «Paper Hearts», en el que Mulder evidencia una extraña conexión a través de los sueños con un pedófilo que le hace creer que tiene información acerca de su hermana desaparecida. Ambas series constituyen depurados ejemplos de un proceso de incorporación de lo subjetivo que alcanzaría total madurez con el inicio del nuevo siglo.

Con *The Sopranos*, las asimilaciones de materia se instalan definitivamente en la trama. En la historia de David Chase, el mundo interior de Tony juega un papel clave en la dinámica de introspección, reconocimiento y revelación que ocurre entre el público y la pantalla. De hecho, Tony asiste a terapia con la doctora Melfi, como toda su familia lo hace en algún momento, y este detalle instala la introspección como parte clave del relato desde el primer episodio. A veces de modo sutil, a veces con aproximaciones al surrealismo, las mudas de materia pueden prolongarse por varios minutos o rebasar el episodio, pero, en cualquier caso, el resultado será siempre una constante irrealidad verídica.

Cuando se trata de la dimensión interior, *The Sopranos* nunca es explícito, prefiere las menciones indirectas y esto, una vez más, reclama la complicidad de un espectador atento para desentrañar sus misterios. Tony sueña mucho, tiene episodios de inconciencia producto de sus ataques de ansiedad o de algunos eventos fortuitos, y todas esas veces el público le acompaña para conocer sus tribulaciones como capo de la mafia y sus incertidumbres como ser humano. Un ejemplo ilustrativo es el episodio titulado «Funhouse», en el que, a raíz de haber ingerido comida hindú en mal estado, Tony sueña con los tiempos de su padre y con un curioso pez que, con la voz de Sal Bonpensiero, confirma sus sospechas de estar frente a un informante federal.

Preguntas esenciales acerca de la identidad, del propósito de la vida, de lo que significa tener una familia, se engarzan de manera natural con asesinatos, intrigas, infidelidades y más sueños, como aquel que tiene Tony mientras está en coma en el episodio «Join the Club». En él, Tony se ve a sí mismo como un hombre común que ha confundido su maletín y trata de recuperarlo, lo que representa su propia búsqueda de respuestas a los temas que le agobian: el sentido de pertenencia, el anonimato, la alienación, la muerte, el sexo y el deshonor. En virtud de esto, las sesiones de terapia con la doctora Melfi, más allá de cumplir una función específica en el desarrollo de la trama, constituyen un aporte al conocimiento cabal del personaje.

Como se ve, las asimilaciones de materia van más allá de la mera ilustración del mundo interior de los personajes, ya que apuestan por una decidida asociación entre sueño y vigilia que se incorpora a la trama a través de secuencias oníricas (García Peiró, 2012) que obran una poetización de la realidad. Les denominamos *asimilación de materia* porque la subjetividad que aquí se explora no tiene que ver con lo fantástico o

lo maravilloso. La transformación del doctor Jekyll en Mister Hyde constituye algo maravilloso en la medida en que depende de una fórmula alquímica, por ende, mágica, que permite aceptar la introducción de ese elemento contrafáctico en la realidad, tal cual ocurre con *The Amazing Spiderman*. En *La caída de la Casa Usher*, por el contrario, como sucede también con las sagas de *Game of Thrones* o *The Lord of the Rings*, en sus versiones impresas o cinematográficas, los límites de la realidad se desdibujan a tal punto que acaba por fundarse una convención propia de los mundos representados. En las asimilaciones de materia, la realidad no sufre transformaciones, sino que amplía su frontera diegética a través de un tratamiento audiovisual que asimila y naturaliza lo onírico.

En la segunda temporada de *Boss*, los desvaríos del alcalde Tom Kane, producto de la enfermedad degenerativa que padece, se manifiestan en visiones y voces que se superponen; especialmente, a través de la convivencia con su asesinado asesor, Ezra Stone, que sube a su lado en el auto, le reprende, le juzga y le aconseja. No es algo maravilloso como el caso de la lluvia de ranas de la película *Magnolia* (Anderson, 1999) ni el resultado de un conjuro fantástico salido de la varita de Harry Potter, se trata de una extensión verídica de la conciencia del personaje y sus circunstancias, a tal punto que el mundo interior empieza a responder también a los móviles dramáticos del mundo exterior, reacciona ante él y participa de las causalidades. *Boss* no invierte en códigos o marcas audiovisuales que distingan la realidad del delirio, sino que apuesta de lleno por una objetivación poética.

Hay una escena que José Miguel García Peiró (2012) destaca a propósito de lo onírico y que resulta emblemática de la asimilación de materia en el nuevo drama. La escena proviene del episodio «The Room», de la primera temporada de *Six Feet Under*: Nate Fisher ha descubierto una misteriosa habitación adquirida por su padre antes de morir. Su mirada registra el lugar y los objetos: un cenicero con colillas, un viejo televisor, un tocadiscos... Escoge un vinilo, enciende el tornamesa y se oyen los primeros acordes mientras observa, abstraído, que ante sus ojos aparece la figura del padre que juega a las cartas, bebe, fuma *crack* y disfruta con una prostituta. La cámara nos muestra a un inexpresivo Nate al tiempo que ajusta el encuadre para descubrir, detrás de él, a su padre, que también lo observa. No se trata de una enajenación: la visión de Nate ocurre en el mismo marco que nos permite ver a su padre –la visión objetivada– observándolo e instalándose para siempre en el relato. *Six*

Feet Under deja expuesto el mundo interior de sus personajes desde el primer episodio y el público se vale de eso para penetrar y desentrañar los hondos recovecos del carácter.

7. Los héroes malvados

El mundo necesita malas personas.
Mantenemos a otras malas personas al otro lado de la puerta.

Rust Cohle, *True Detective*

En el capítulo XV de su *Poética*, Aristóteles señala que habrá carácter si las acciones y las palabras manifiestan una decisión, cualquiera que sea. Más adelante, el filósofo aconseja a los poetas hacer a sus personajes «mejores», específicamente en el sentido de los grandes retratistas que reproducen los rasgos distintivos de un hombre y, al mismo tiempo, sin perder la semejanza, los pintan destacando aquello que son. Sin descuidar el espectáculo, la ficción televisiva se interesa, como pocas veces, por las honduras del carácter gracias a la serialidad, que le permite desplegar el devenir de los personajes, sus idas y vueltas, sus cambios de destino y las consecuencias de sus decisiones, componiendo frescos complejos que hacen único al personaje y lo apartan del estereotipo, que se gastaría con facilidad ante un público que frecuenta la historia semana a semana.

Como se ha mencionado antes, uno de los mayores disfrutes del nuevo drama consiste en formar parte del juego resolviendo enigmas, reorganizando secuencias temporales y espaciales, tratando de adelantarse a las sorpresas de la trama, de manera tal que cuando la sorpresa ocurre efectivamente, y pese a todos estos esfuerzos, la fascinación por la historia se redobla. Una parte de este juego consiste en atender al detalle a los personajes para intentar «leer su mente» (Mittell, 2013) y aclarar su proceder. En este desarrollo, el público forja vínculos de empatía que reditúan en una visión propia de la interioridad del personaje; especialmente, durante los vacíos entre episodios, cuando resta a solas con lo que acaba de ocurrir ante sus ojos y se anima a ponderarlo y considerarlo en función de la relación que ha establecido con él. De ahí que los fanáticos discutan acerca de los personajes y sus dilemas mientras dura la «suspensión del placer», alimentando sus expectativas y provocando incluso que desarrollen sus propios sintagmas narrativos por medio de *fanfictions* o foros de debate, por ejemplo.

En una serie de formato largo, la empatía es crucial. Mientras más empatías se promuevan con un rango más amplio de personajes, tanto mejor. En la medida en que hay que construir una relación de varias temporadas, las múltiples empatías representan oportunidades dramáticas que explotar para mantener vivo el fuego de la trama. Como reza una de las máximas doctrinarias de la famosa Gotham Writers de Nueva York: «Mientras más tiempo se invierta en la escritura de los personajes, más tiempo extenderá el público su relación con la historia».

La empatía se promueve de distintas formas, pero todas se organizan alrededor de la misma clave: el acercamiento al personaje a través de un conocimiento amplio de su carácter. Para conseguir esto, se suele aislar a los personajes en episodios dedicados exclusivamente a ellos, o se les asigna una subtrama donde pueden explayarse y recibir todas las luces, o se incluyen *flashbacks* de su pasado –incluso *flashforwards* o *flashsideways*, como en *Lost*–, o se montan experiencias que lo subrayen en el relato creando secuencias o tratamientos especiales. Cuando alguna de estas estrategias se activa, los otros protagonistas pueden no aparecer y el efecto de esos momentos es de una compenetración única entre público y personaje, la misma que continuará a través de una acumulación de eventos que la serialización se encargará de disponer gradualmente. Se trata, pues, de un trabajo de filigrana que apunta a la identificación mental y afectiva del auditorio con el estado de ánimo de los personajes.

Lo interesante de este punto es que mientras mayor es la desagregación del carácter, mayor es la radicalización de la empatía por parte del espectador, situación que dota a la experiencia narrativa de una intensidad y vitalidad inusuales, sobre todo, si se tiene en cuenta que un rasgo común de los dramas de esta última edad dorada es ser pródigos en personajes moralmente cuestionables o villanos, a los que, por extensión, se suele denominar antihéroes.

De acuerdo con Mieke Bal (1999), la condición de *héroe* opera, en general, como función y cualidad del personaje; es decir, se trata del protagonista elevado que lleva la acción de la historia, pero también del ejecutor de las funciones signadas como heroicas. La confusión surge cuando se presenta el término *antihéroe*, que si bien se asocia con la figura del antagonista –el villano, quien se opone a lo pactado como heroico–, también designa al personaje que cumple la función heroica protagónica, aun cuando difiera en apariencia y valores. Esta segunda acepción es la que interesa para este análisis, ya que se señalan para

el antihéroe características singulares, «dotándole de una individualidad dramática y una verosimilitud que el lector no tiene necesariamente que compartir, sino solo comprender» (Bal, 1999, p. 34).

Los relatos con antihéroes se construyen sobre una moralidad relativa en la que un personaje éticamente cuestionable se yuxtapone con otros explícitamente villanos y antipáticos para resaltar ciertas cualidades que puedan redimirlo (Mittell, 2013). Aunque Nucky Thompson, el protagonista de *Boardwalk Empire*, se desarrolle abiertamente como un traficante de alcohol, un manipulador de los juegos de casino y un político inescrupuloso, el público es capaz de verlo como el más digno de nuestra amistad gracias a la empatía que ha desarrollado con él y por contraste con los otros personajes. Frank Underwood, el protagonista de *House of Cards*, es un lobista sagaz, un canalla sin más bandera que la de su propio ego, capaz de tejer y destejer los hilos necesarios que le permitan ascender en el poder político de Estados Unidos. Sin embargo, es un personaje que se hace tolerable porque su cinismo, su astucia y su tremenda habilidad de manipulación se ejercen sobre un sistema político que se describe como el tablero de juego de los más poderosos. Ahora bien, esto no los exime de juicio moral ni anula su condición de sujetos abominables. Por el contrario, pese a ello, la empatía y la complicidad continúan en tanto se sostienen de la fascinación que despierta imaginar experiencias que no se tendrá la oportunidad ni el coraje de experimentar (Mittell, 2013).

Como explica Georges Bataille en *La literatura y el mal* (1959), los seres humanos estamos dotados de una imaginación y unos deseos que nos exigen vivir más y mejor o peor de lo que vivimos; en todo caso, de una manera distinta, más intensa, más temeraria, incluso más insana. Las historias nacieron para que esa imposibilidad fuera posible, para que gracias a la ficción viviéramos todo aquello que las limitaciones de la realidad no permiten y que debió ser cercenado para que la coexistencia social fuera posible. De ahí que las historias de estos antihéroes resulten fascinantes, porque nos completan, porque están plagadas de aventuras –de atroces aventuras– que podemos vivir vicariamente gracias al hechizo del arte en la pura ilusión.

La perenne tensión entre el bien y el mal –especialmente el segundo filón– encuentra en las ficciones de esta nueva televisión un espacio fecundo para seguir escribiendo su incombustible historia. Ahora cuenta con mayores posibilidades creativas y una ambición incontenente por

contarlo todo, con un amplio espectro de temas, tratamientos y angulaciones que le permiten dar cuenta del horror, del vacío, del sinsentido, del estupor sincero que parece reconocer que el mal no siempre está en los otros, sino en uno mismo. Ahí están Lorne Malvo y Lester Nygaard, protagonistas de *Fargo* (FX, 2014-2015). El primero representa el mal en estado puro, la síntesis de lo perverso, un tipo cruel que disfruta honesta y ferozmente del dolor que es capaz de infligir. El segundo es un sujeto común que se va escamando, perdiendo uno a uno los escrúpulos por voluntad propia, como un destino autoimpuesto que solo se alcanza con disciplina y que deja en claro que uno también tiene la libertad de convertirse en un depredador, si es capaz de superar la primera culpa.

Hasta el advenimiento de este nuevo drama televisivo, el planteamiento de las series se traducían en la exposición de un mundo en equilibrio que entraba en crisis, pero que al final volvía al *status quo*, al orden, a la perennización de lo que inicialmente se planteó como lo adecuado, como el *deber ser*. Pero ante la incursión de estos héroes malvados en el primer plano de las historias –respaldados por un público empático que los acompaña semana a semana–, aparecen nuevos pliegues, otros ángulos, distintas consideraciones acerca del mundo y de las cosas que obligan a desviar el curso que llevaba a la restitución del orden para encaminarse, de manera inquietante, a una nueva versión de ese mundo..., como si el periplo del antihéroe hubiera servido para develar las esquinas feas, los pasajes oscuros, las miserias evidentes que suelen omitirse, precisamente, para sostener un *status quo*.

Los cimientos físicos y morales de lo social se socavan en muchos de los nuevos dramas, la corrupción tiñe de forma irremediable a los personajes y todos los héroes se asoman al paisaje con pecados, cuentas pendientes o faltas de algún tipo. Los villanos aparecen también con más de un perfil que los convierte en seres heridos, en víctimas. El protagonista de *Dexter* arrastra un terrible trauma infantil: cuando tenía tres años su madre fue asesinada con una motosierra ante sus ojos, permaneció dos días dentro de un contenedor en estado de *shock* junto a los restos de su madre y de otras víctimas. Ahora, Dexter es un *serial killer*, pero tiene un código que le permite asesinar solo a aquellos que merecen morir y que, por distintos motivos, jamás serán sancionados. Don Draper, la figura central de *Mad Men*, es un impostor que debió tomar la identidad de otra persona para buscarse una nueva vida, lejos del estigma que lo señalaba como hijo ilegítimo de una prostituta. Es decir, la empatía con

los personajes ocurre en la medida en que el relato es capaz de convencernos de que están en peligro y deben ser protegidos, o cuando están sufriendo, o cuando creemos que han sido tratados injustamente. De este modo, cada diégesis modula su propio código ético para justificar que, pese a su naturaleza violenta y sus métodos abyectos, los héroes malvados son los buenos de la historia, en tanto siempre existirá alguien mucho peor⁵.

Todo esto recuerda el poder *psicagógico*, es decir, «arrastrador de almas», del que hablaba Platón. Por *psicagogia*, como explica Antonio López Eire (2002), se hace referencia a las emociones que producía el teatro gracias a las recurrencias poéticas típicas de los ensalmos, los rituales, la música y la poesía que, tanto por la forma como por el fondo, efectivamente, acababan cautivando las almas de los oyentes. Esto era moralmente peligroso para Platón, pues consideraba que con esa emocionalidad el poeta era capaz de arrastrar al público a la sinrazón, apelando a la parte más baja del alma al provocar sentimientos de simpatía o identificación emocional con los personajes que en la imitación poética manifiesten el sufrimiento o padecimiento de tales emociones. Señala López Eire:

Ese arrastre del alma, esa simpatía, compadecimiento o identificación emocional con los personajes de una imitación poética puede llegar al grado extremo del entusiasmo, de la posesión divina que nos pone en éxtasis, fuera de nosotros mismos, en medio de un arrobamiento y un deliquio desconcertantes. (2002, p. 196)

Cuando llega el episodio titulado «Cornered», en la cuarta temporada de *Breaking Bad*, el espectador confirma con terror que Walter White es plenamente consciente de su metamorfosis maligna: «Yo no estoy en peligro, Skyler –le dice a su esposa–. ¡Yo soy el peligro! Si un hombre abre la puerta y recibe un disparo, ¿piensas que soy yo? No. Yo soy el que toca la puerta». A esta altura, la audiencia se pregunta: ¿cómo puedo estar yo del lado de este sujeto? Y, sin embargo, lo está y no querrá desentenderse hasta llegar al fin de ese tirabuzón perverso en que se ha convertido la vida del modesto profesor de Albuquerque. *Breaking Bad* –el ejemplo por antonomasia de este punto– sumerge al auditorio en lo

5 El ecosistema de la maldad muchas veces requiere de la creación de localidades y emplazamientos *ad hoc*, como el distrito de Farmington en *The Shield*, la Penitenciaría Oswald State en *Oz* o el condado de Charming en *Sons of Anarchy* (FX, 2008-2014).

más recóndito de la mente y el carácter de Walter White, y lo condena a su mismo naufragio. La gravedad moral que plantea confronta al público con su conciencia, lo lleva al límite del abismo para hacerle ver que también ha cruzado la línea, junto con el personaje, porque igual que Walter ha aceptado todas las excusas, todas las explicaciones, todos los móviles que lo han convertido en un hombre malo.

Los mecanismos del guion y la puesta en escena hacen lo suyo, pero el tiempo de la narración, una vez más, resulta clave para obrar la empatía. La sucesión de episodios nos instala, desde el primero, en convivencia con Walter: accedemos a su dormitorio, incluso a su cama, a sus dudas y confidencias, a sus tiempos muertos, a sus temores, a su segundo empleo como lavador de autos, a su entusiasmo sin eco como profesor de Química, a las mofas que le hacen sus alumnos. Su esposa está embarazada de siete meses, su hijo de quince años tiene parálisis; no ha podido encumbrarse como el profesional dotado que es, al contrario, ha sido superado por todos sus colegas y amigos. Y, por si fuera poco, acaban de detectarle cáncer. Cuando empieza la historia, conectamos inmediatamente con Walter porque no es una mala persona: es una víctima, alguien que perfectamente podría ser presa fácil de cualquier desgracia.

Breaking Bad está fuertemente focalizada en Walter White y eso facilita que se establezca un compromiso con su enfermedad y con sus angustias. La empatía es tal que el público acaba construyendo un sistema de valores propio para juzgar sus acciones y decodificar el relato. Como han observado muchos críticos y televidentes, el tercer episodio, «... And the Bag's in the River», resulta fundacional en la relación público-protagonista. Walter se agobia decidiendo si debe o no matar a Krazy Eighth, el traficante de drogas que está prisionero en su sótano. Walter lista en una columna los argumentos a favor de no hacerlo: se cuestiona la moralidad del acto, sopesa la idea de razonar con el delincuente, reconoce que no podría vivir consigo mismo después de un acto semejante; en fin, sus motivos van desde el estrés postraumático hasta los principios judeocristianos que le indican que él no es un asesino. En la columna de al lado, sin embargo, aparece anotada la única razón para liquidarlo: si el traficante queda con vida, matará a toda su familia. Las viejas lecciones de guion dicen que el público siempre estará de lado del más débil y de aquel que encarna los valores socialmente pautados como positivos. Pues bien, Walter White completa todo el formulario: es una víctima y está defendiendo lo más importante para un hombre, su familia.

Más adelante, Walter se afeita la cabeza para construir una apariencia más intimidante y confrontar al jefe Tuco, provocando una explosión aparentemente no mortal en su oficina. Este es el primer acto de violencia planificada, pero, como se dirige a personajes que son claramente más peligrosos e inmorales, la empatía con Walter permanece inalterada. Aunque algunas de sus acciones son violentas y sus contribuciones al negocio de la droga son una fuerza social negativa, en la mayor parte de las cinco temporadas, *Breaking Bad* pone al público del lado de Walter. Hasta que ocurre la conversación antes citada y estalla la perturbadora confirmación de que el héroe no solo ha cruzado la línea del bien, sino que sus seguidores también lo han hecho hace varias temporadas.

Walter intenta salir del mundo de las drogas en repetidas veces, pero en todas es empujado de regreso debido a la excitación y al aumento de ego que le provoca la competencia. Incluso ante esas evidencias, el público le acompaña, pues aunque Walter ya no responde a sus motivaciones iniciales sigue en pie de una lucha que parece merecer: la revancha, el desquite con el mundo que lo condenó a ser un profesional anónimo y anodino, a pesar de que ese reconocido talento como fabricante de metanfetamina y esa fabulosa mente criminal que lo han encumbrado deban mantenerse ocultos a sus familiares y amigos. Aquello que sostiene el último tramo de *Breaking Bad* es la fascinación, el magistral carácter en que se ha convertido Walter White. El público le sigue hasta el último episodio en función de un pacto moral renovado convenientemente por los guionistas cada tanto. Es por esto que acepta su final sin condenarlo, pues, como confiesa Walter a su esposa, el resorte que lo llevó a convertirse en un criminal fue la terrible, honesta y egoísta satisfacción de saberse bueno, acaso el mejor, en aquello que hacía.

Narrativas policéntricas, como *The Wire* o *Game of Thrones*, y narrativas construidas alrededor de un personaje, como *Dexter* o *Breaking Bad*, son capaces de confrontar a sus seguidores con ideas y experiencias que no solo acercan y humanizan a los personajes, sino que plantean nuevas perplejidades, nuevas fallas que laceran la idea del presente y del futuro. La naturalidad con que un niño es capaz de tomar un arma y matar, las carencias afectivas de un psicópata, las dudas honestas de un estafador o los miedos de un sicario se presentan como radiografías descarnadas que relativizan las sanciones, desarticulan los valores e instalan la agonía en los espectadores, quienes no oponen resistencia porque acaso reconocen, sin saberlo, que la vida es esa permanente lucha contra lo imposible.

Los héroes malvados dislocan y relativizan el *establishment*, con ellos la realidad se subvierte y el *status quo* es herido de muerte, aun cuando se retorne al equilibrio; los planos que componían una realidad calculada se amplían para mostrar un panorama distinto, lejos de las asepsias y los afeites de lo políticamente correcto. Y, en medio de todo esto, los criterios de verdad, la calificación moral, la pertinencia de la sanción, en fin, cualquier categoría absoluta se torna evanescente.

Pero no se trata de una fascinación morbosa, tampoco de una calistenia moral o de una crítica decadente a la sociedad contemporánea. Se trata de una exploración y explotación narrativa que combina elementos ideológicos e industriales con el fin de generar un flujo temático que resulta harto eficaz para el desarrollo de lo serial. Como anota Jason Mittell (2013), en cierta forma, el atractivo de los antihéroes surge de la lógica imitativa de la televisión comercial. Cuando *The Sopranos* se volvió un éxito sorpresa, invitó a la industria a sumársele imitando su enfoque en un protagonista criminal, una tendencia que demostró ser lucrativa a través de los triunfos comerciales y de crítica de *The Shield* y *Dexter*. Esta motivación también mostró nuevas posibilidades para que los creadores de televisión hicieran héroes, historias y temas más oscuros, capitalizando los estándares de contenido más libres disponibles gracias a la televisión por cable y, así, poder narrar una mayor diversidad de historias de lo que habría sido permisible en la era de la red clásica de televisión. Además, estas historias oscuras tienden a obtener más elogios de la crítica por sus enfoques innovadores y sus temas de fondo, hecho que genera incentivos para que los creadores se enfrenten al desafío de imaginar nuevos antihéroes cautivantes que motiven a los espectadores a plantearse interacciones bastante prolongadas.

8. La cinematografización televisiva

Además de evolucionar como una fabulosa máquina de contar historias, el serial televisivo ha enriquecido y sofisticado sus retóricas visuales, hecho que lo ha acercado cada vez más al cine y lo ha sacudido de la monserga que lo etiquetaba como «radio con imágenes». Otra vez, aparece *Twin Peaks* como precursora para demostrar que la televisión podía aportar lo suyo a partir de la intensidad y la complejidad que ofrecen las imágenes.

La estética y el cuidado con que Lynch presenta el cadáver de Laura Palmer, la figura del motorista reflejado en la pupila de la víctima, los

pasillos del Gran Hotel o de la residencia de los Martell, filmados como espacios que aguardan una revelación que no llega a producirse, son muestra de esta evolución que apuesta por todo lo que entraña lo visual, donde un mismo plano puede contener formas paradójicas y contradictorias de decir lo mismo, donde el poder emocional de una imagen en movimiento es capaz de doblegar al público y convertir al serial en una forma profunda de expresión que se despliega con igual acierto en tonos heroicos y poéticos, como intimistas, sensibles y vulgares.

Esta preocupación por lo visual resulta del interés de las cadenas por lograr un producto de calidad. Si bien, como vimos, el contenido es el eje del prestigio de un programa, este será siempre resultado de la virtud creativa y de la realización técnica. De ahí que los procesos de producción hayan otorgado un mayor control a los *showrunners*, que ejercen de escritores y productores a la vez. Ellos definen el estilo visual de los proyectos y empaquetan en los guiones las bases y condiciones para la introducción de diversos elementos expresivos. Como señalan Laura Cortés y María del Mar Rodríguez:

Los creadores se rodean de profesionales capaces de imprimir un estilo visual cinematográfico a sus productos e incluso los incitan a experimentar visualmente. Coinciden en la búsqueda de una estética cinematográfica que definen en contraposición a las prácticas propias del medio televisivo –*not-like television*– o «lenguaje anti-televisivo» (ing. *anti-TV language*). (2011, p. 73)

Un claro ejemplo de esta complicidad puede encontrarse en *Mad Men*, una serie donde todo transcurre básicamente en interiores: el trabajo, la vida en familia e incluso el tiempo de ocio. Las ventanas son un elemento clave: hay todo un trabajo alrededor de aquello que muestran o tamizan a través de persianas y estores. Allá afuera está Manhattan. Son los años 1960, un tiempo prometedor de transformaciones aceleradas. Sin embargo, la línea que se dibuja a través de las ventanas es la de un horizonte que se desfigura constantemente, que aparece difuminado, a veces excesivamente brillante, con una profundidad de campo sugerente que muchas veces compone metáforas de las situaciones que viven los personajes, como en aquel episodio de la cuarta temporada en que Don Draper se cuestiona, empieza a resquebrajarse y, al buscar aire fresco para intentar recomponerse, mira por la ventana y lo que encuentra es la pared de otro edificio.

El pragmatismo y la funcionalidad se han reemplazado por el empeño estético y la marca de autor. Phil Abraham y Alik Sakharov, encargados

de la fotografía en *The Sopranos*, no solo supieron interpretar visualmente las claves dramáticas del guion, sino que convirtieron su esquema de iluminación –en el que prima una luz natural de contra y una luz de relleno muy suave para conservar el detalle de las sombras especialmente en los rostros– en un referente del trabajo en interiores. Sus principios pueden observarse en casi todas las series; sobre todo, en aquellas que explotan la intensidad de los diálogos, así como la expresividad verbal y gestual de los personajes. Michael Slovis, a su vez, se ha destacado al frente de *Breaking Bad* por dotar de fuerza expresiva al relato gracias a la plasticidad de sus imágenes, al uso dramático del color y a la potencia de sus planos: gran cantidad de picados y contrapicados, angulares con cámara en el suelo, puntos de vista casi imposibles, colocados, por ejemplo, en el interior de una lavadora industrial o en el fondo de una piscina ensangrentada.

En *Dexter*, además de las notables escenas nocturnas y las cuidadas puestas en escena de los rituales de muerte, el sonido se destaca como protagonista de excepción a través de las narraciones en *off* y de la música compuesta para cada coyuntura. En *Boardwalk Empire*, los fotógrafos Jonathan Freeman y Kramer Morgenthau aprovechan con gran maestría las posibilidades lumínicas: abundan las escenas con una única fuente de luz procedente, por ejemplo, de los faros de los automóviles, pero también regalan escenas con multitudes donde la iluminación destaca el *glamour* y la atmósfera *art deco* de la propuesta.

James Hawkinson y Karim Hussain han hecho de los encuadres caprichosos, las escenas escabrosas, las transiciones audaces y los motivos barrocos la marca de estilo de *Hannibal*, cuya peculiar estética acerca de lo macabro le ha valido la etiqueta de «*food porn*» por el magacín *Vulture* en virtud de su expresionismo violento y prolijo. (QR7) En cada episodio, el arte de la cocina recibe un tratamiento excelso que hace de los alimentos, los instrumentos y la manducación un espectáculo sublime, con un ritmo y una distinción que hacen que olvidemos que esa experiencia *gourmet* ocurre alrededor de la carne humana. *Hannibal*, además de sangre, supura una belleza extraña que convierte el *gore* en una experiencia estética donde la violencia no se banaliza, sino que se articula de acuerdo con los propios cánones y el carácter del Dr. Lecter.



QR7

Como puede advertirse, el estilo cinematográfico de las series es el resultado de la aplicación de un conjunto de herramientas expresivas

que transfieren el pensamiento creativo de los guionistas y que aluden a parámetros relacionados con la iluminación, la cámara, la colorimetría y la posproducción de la imagen. Los signos más evidentes de este trasvase entre cine y televisión pueden observarse, entre otros, en el aumento del contraste y en los varios planteamientos lumínicos: uno dramático, que se subdivide en clásico y barroco; y otro no dramático, caracterizado por un resultado visual que emula a los productos documentales (Cortés y Rodríguez, 2011, pp. 83-84). Asimismo, las planificaciones de cámara evitan los esquemas televisivos clásicos de plano máster, plano medio y primer plano, e introducen un mayor abanico de alturas y angulaciones de cámara, así como un uso expresivo de la composición y la profundidad de campo. De otro lado, el color se configura como una herramienta esencial a partir de la reducción o la saturación de la imagen, la utilización del blanco y el negro o el empleo de variaciones cromáticas como marca de estilo de la serie.

El incremento de la inversión y del tiempo destinado a la producción de cada teleserie es fundamental para este resultado de calidad visual. Esto se aprecia en los capítulos piloto que reciben un presupuesto y un tratamiento propios de cualquier película para televisión. Las grandes cadenas no escatiman al momento de fabricar la tarjeta de presentación de sus proyectos. El doble capítulo con que empezó *Lost*, en 2004, costó diez millones de dólares; *Boardwalk Empire* invirtió dieciocho; y *The Pacific* (HBO, 2010), doce millones. Los pilotos requieren dinero y dedicación no solo porque operan como los primeros ganchos de audiencia, sino porque además de la intención narrativa deben reflejar el resultado visual de alta calidad.

Con trabajos cargados de una variedad de recursos estilísticos —música contrapuntística, diálogos sugerentes, voz en *off*, ralentizaciones épicas, primeros planos, iluminación simbólica y angulaciones exultantes—, el nuevo drama ya ha cultivado sus propios momentos de antología: la masacre con fuego valyrio que arrasa la flota de Stannis y que encumbra a Tyrion Lannister en *Game of Thrones*; o la secuencia de cierre de esa misma temporada, que impacta no solo por su contenido dramático, sino por su perfecta calidad técnica, cuando los *white walkers* llegan al Muro acompañados de cientos de muertos vivientes; o la boda roja que sirvió para la masacre de los Stark. Difícilmente la televisión podrá olvidar el final de la cuarta temporada de *Breaking Bad*, cuando, tras una sorpresiva explosión, aparece Gus Fring entre los escombros ajustándose

la corbata y la cámara se acerca en un *travelling* macabro solo para descubrir que la mitad de su rostro no existe más; o ese instante de ternura insuperable filmado en primer plano, cuando Walter White alimenta a su pequeña Holly mientras la bebé juega con sus anteojos.

Es decir, el virtuosismo técnico y artístico de la imagen no es más materia exclusiva del cine. Para comprobarlo, basta con citar el monumental plano secuencial de seis minutos con que se clausura el cuarto episodio de *True Detective*; o aquel segundo capítulo perturbador de la segunda temporada de *Hannibal*, «Sakizuke», cuando el drogadicto Roland Umber despierta solo para descubrir que su cuerpo desnudo ha sido cosido en un gigantesco y repugnante mural humano.

9. Textos y trasvases

Si bien el trasvase entre cine y televisión ha sido especialmente fértil en cuanto a técnicas de expresión se refiere, este no ha sido el único. En un ecosistema de medios altamente dinámico (Scolari, 2009), marcado por las redes de información y los procesos de convergencia, los procedimientos narrativos del nuevo drama admiten la irrupción de otras formas de comunicación que acaban influyéndose y conviviendo a partir de un proceso de permanente simbiosis, fusión e hibridación. Las series y seriales se nutren también de las angulaciones subjetivas de los videojuegos de combate, de los trazos compositivos de las novelas gráficas, de los usos y artilugios tecnológicos que luego dominan y practican los personajes. En *The Good Wife* (CBS, 2009-2014), por ejemplo, el adulterio mediático y la campaña política aparecen constantemente tensionados en YouTube, Twitter y en otras plataformas virtuales. Los *smartphones*, el GPS, Google, todo se conjuga al momento de fraguar la tensión y la representación, con pantallas divididas que reproducen la lógica Windows de la simultaneidad: pantallas de computadoras que visualizan personas y datos, cámaras de seguridad que remiten a una sociedad del control y del acceso, con una aceleración y un vértigo que superan las afecciones que en su tiempo produjo MTV.

Si bien ya hemos mencionado la incorporación del *cinéma vérité* al lenguaje televisivo —esa forma de filmar la ficción como si se tratara de la realidad—, hay que decir que las marcadas estéticas de estilo documental no impiden que estos nuevos dramas ofrezcan una realidad «*as only they could show*». El desierto de Nuevo México que enmarca *Breaking Bad* no es el

desierto de ninguna película del oeste. Se trata de un páramo único, resemanizado, una frontera baldía y a la vez llena de posibilidades. Más allá del Capitolio, el Obelisco y algún otro lugar emblemático, *The West Wing* y *House of Cards* construyen dos Washington D. C. diferentes: la primera es una ciudad institucional, mientras que la segunda da cabida a lugares de tránsito, de descanso, a espacios domésticos y cotidianos donde ocurre la «otra» política. En *Gomorra* (Sky Atlantic, 2014-2015), Nápoles no es la ciudad del Vesubio, de hecho no aparece en los planos exteriores de una ciudad que tiene al volcán como figura regente, sino que se aleja de cualquier idea de clasicismo o romanticismo y opta por los primeros planos de grafitis, ropas tendidas en los balcones, autos abandonados. Nápoles no es Pompeya, es la ciudad de la Camorra. *Boardwalk Empire* recrea el Atlantic City de los años 1920 en tiempos de la ley seca, concede guiños a la nostalgia fílmica que producen las películas de gánsteres –como cuando incluye un homenaje directo a la secuencia de montaje final de *The Godfather*–, pero, al mismo tiempo, funda su propio universo; sobre todo, gracias al paseo marítimo que incorpora la figura del mar al imaginario de la mafia. Estos mundos nuevos y familiares a la vez se despliegan ante el espectador por medio de cámaras liberadas de trípodes, en planos móviles, libres, que no escatiman cercanías o distancias, pausas o aceleraciones. Todo se ofrece como familiar, usado, sucio, como si hubieran existido siempre y siempre hubieran sido de ese modo; todo con la misma ilusión de verdad del *reality show*, los noticieros, los documentales o los videos caseros.

Este *mix* entre realidad y ficción, capaz de componer formas ficcionales novedosas, apunta más allá de la mimesis. No apuesta por una imitación de la naturaleza, sino por su confusión con la diégesis, como si se tratara de un juego de espejos que, puestos frente a frente, se proyectan al infinito y desdibujan sus límites. De este modo, se facilita que el público asuma que lo que está viendo es tan real y tan ficticio como la vida misma. Quien ha modulado esta dinámica en mayor grado es David Simon, cuya obra es deudora de la vieja crónica social impresa en papel periódico. Como ya ha señalado la crítica, Simon ha sido capaz de escribir la ficción televisiva más demoledora del sueño americano, denunciando los errores del sistema en *The Wire* y postulando la reconstrucción del mismo con *Treme*, ambientada en el Nueva Orleans post-Katrina. Si bien ambos proyectos tienen una fuerte carga política, las ficciones de Simon no pueden calificarse de panfletarias o ideologizadas; al contrario, nunca estira el dedo acusador –aunque resulten evidentes algunos paralelismos,

especialmente con la administración Bush—, sino que prefiere que sean sus personajes, las personas de Baltimore y del Misisipi, quienes expongan y padezcan los fallos del sistema. Simon se vale de sus largas horas de vuelo en el periodismo escrito para construir una estrategia de narración televisiva que dedica escrupulosa atención al costumbrismo, a la jerga callejera, que admite el testimonio de miembros de las comunidades donde se narra y que incluye a muchos de ellos en el relato, conformando, con esto, una comunidad nueva de la que participan actores profesionales y *amateurs*... Pasa en la vida, pasa en las historias de Simon.

Si un medio de comunicación se define a partir de la articulación entre un dispositivo tecnológico y una práctica social, la ficción televisiva no pierde de vista la realidad y los hechos del presente. No es difícil encontrar en los métodos de Jack Bauer, y en el comportamiento de los terroristas a quienes perseguía, el telón de fondo del enfrentamiento entre Estados Unidos y Al Qaeda. Como tampoco resultó casual que en la séptima temporada de *24*, estrenada en 2009, Bauer fuera interrogado por una comisión del Senado que lo acusaba de torturas; sobre todo, si se tiene en cuenta que a fines del año anterior Barack Obama había sido elegido presidente (Carrión, 2011, pp. 18-20).

Esta correlación y trasvase con lo real hace que las ficciones televisivas puedan operar, en cierta medida, como lo hicieron en sus contextos el *Gesta Romanorum*, la novela picaresca o el *bildungsroman*; es decir, como mecanismos de pedagogía social, incluso sin un propósito evidente. A lo largo de los siglos XIX y XX, surgieron muchas novelas que, sin serlo estrictamente, han abordado el desarrollo y la construcción de personajes en situaciones de cambio personal y social; por ejemplo, *En busca del tiempo perdido*, *Retrato del artista adolescente*, *La montaña mágica* o *El guardián entre el centeno*. Si Louisa May Alcott describía en *Mujercitas* el crecimiento de las cuatro hijas de la señora March, poniendo énfasis en el decoro y la libertad individual mientras se daba maña para cuestionar la guerra civil norteamericana, *Family Ties* (NBC, 1982-1989), la *sitcom* que dio a conocer a Michael J. Fox, hizo lo propio al centrar la comedia en las diferencias culturales entre padres e hijos durante la década de 1980, cuando los integrantes de las generaciones jóvenes rechazaban la contracultura y el hipismo de sus padres para abrazar la política conservadora de la administración Reagan.

Si las novelas de la segunda mitad del XIX asentaron la idea de que la familia era el reducto invencible contra la dispersión que la moderni-

dad y el progreso proponían, las *sitcoms* familiares han acompañado las reestructuraciones y los cambios sociales de la segunda mitad del siglo XX. Ahí están *Diff'rent Strokes* (ABC y NBC, 1978-1986), *The Wonder Years*, *Full House* (ABC, 1987-1995), *Raising Hope* (FOX, 2010-2014) o *Mom* (CBS, 2013-2014), que al proponer distintos modelos de familia –tradicionales, multirraciales, disfuncionales, con padres adolescentes, padres viudos o padres divorciados– terminaron institucionalizando la frase «No hay lugar como el hogar». Entre estos, *Married... with Children* (FOX, 1987-1997) significó una crítica feroz contra la debilitación del núcleo familiar al representar el estereotipo norteamericano del marido apático que extraña sus años universitarios como héroe de fútbol americano, casado con una compradora compulsiva, con una hija «rubia y tonta» y un hijo ansioso de acostarse con cualquier mujer.

Ahora bien, estos trasvases no solo ocurren en el plano sincrónico, sino también diacrónico. El nuevo drama recupera claves dramáticas de la literatura, propuestas representacionales del teatro, atmósferas de circo, actos de vodevil, y construye un relato expandido, el cual se incorpora a la tradición narrativa y establece conexiones entre textos más o menos análogos. Como constatan Jordi Balló y Xavier Pérez (2005), en la era de su reproductibilidad técnica, la ficción no aspira a la constitución de objetos únicos, sino a una proliferación de relatos que operan en un universo de sedimentos donde se prueban y legitiman todas las estrategias de repetición. En palabras de los autores, «[e]ste proceso comporta un reconocimiento de filiaciones pasadas y futuras que establece el reciclaje compartido entre el autor y el público como una forma genuina de activismo narrativo» (2005, p. 10).

Jack Bauer tiene mucho de Héctor, el defensor de Troya, como el Dr. Walter Bishop tiene también de Prometeo. De alguna manera, todos los sagaces alargan en su sombra la figura de Ulises, en cada destino trágico palpita el corazón de Edipo, en cada mujer fiel hay un gesto de Penélope, los adolescentes avispadados siempre silbarán las mismas notas que Tom Sawyer o el Lazarillo de Tormes, del mismo modo que todos los amantes desdichados sufrirán como Tristán e Isolda, y todos los infortunados tendrán siempre algo de Robinson Crusoe. Es decir, asistimos al reajuste de una tradición que renace en nuevos contextos históricos y se comunica con otras.

Y es que la intertextualidad es una práctica tenaz. Anna Tous (2010), por citar un ejemplo ilustrativo, se ha tomado el trabajo de desagregar

la densa trama intertextual de *Lost* y ha encontrado referencias que van desde *The Prisoner* (ITV, 1967-1968) hasta *The X-Files*, pasando por *The Twilight Zone*, el *reality Survivor* (CBS, 2000-2014) y películas como *Cast Away* (Zemeckis, 2000) o *The Truman Show* (Weir, 1998). Las anacronías de *Lost* remitían al policial, a las películas de mafias orientales y, por supuesto, al melodrama. La lógica parece enrevesada, pero no lo es: lejos de suponer un problema, resulta una oportunidad para que el espectador haga suyo el drama televisivo.

El último de estos casos, a una escala más sutil y sugerente –pero no por ello menos interesante–, es *True Detective*. En el debate de los fans en internet apareció el recuerdo de *Seven*, la película de David Fincher de 1995, los carismas de *The 700 Club* (CBN, 1966-2014), ecos del existencialismo de Sartre y el nihilismo de Nietzsche. Los nuevos telespectadores no tardaron en detectar la principal influencia literaria de su escritor, Nic Pizzolatto: *El rey de amarillo*, una colección de relatos de Robert W. Chambers publicada en 1895. Alguien más rastreó diálogos deudores de *La conspiración contra la raza humana*, un texto firmado por Thomas Ligotti en 2010 y prontamente se le bautizó como «ficción *weird*» debido a su narrativa oscura, capaz de conjugar distintas referencias de género –como la ciencia ficción y sus horrores cósmicos–, por su imaginería religiosa, por sus guiños al cine B y por esa atmósfera de ensueño angustioso y fantasía espantosa.

Su notable factura visual y su poderosa historia hicieron que *True Detective* reuniera alrededor de la pantalla tanto a fans eruditos en subliteratura popular como a graves exégetas en temas de filosofía y metafísica. Para muchos fans de lo *weird*, la sorprendente irrupción de *El rey de amarillo* en lo que aparentemente parecía ser solo otro policial procedimental fue un rayo que sacudió todo. De pronto, el tono de la serie cambió por completo. La primera mención a la obra ocurre en el episodio 2, cuando Rust Cohle, el detective cínico y nihilista, encuentra el diario de una joven prostituta, Dora Lange, que ha sido asesinada ritualmente. «Cerré los ojos y vi al rey de amarillo en movimiento a través del bosque –lee Cohle en voz alta–. Los hijos del rey están marcados. Se convirtieron en sus ángeles». Las páginas del diario aparecen brevemente en la pantalla y dejan ver varias palabras clave del universo de la obra de Chambers que se integran de a pocos en la trama: «Carcosa», «estrellas negras», «espirales». Nada vuelve a ser lo mismo después de estas pistas. Los símbolos infernales se reproducen por todos lados: las estrellas negras aparecen en distintos momentos y de diversas formas, la primera

de ellas como tatuajes a lo largo del cuello de uno de los testigos; las espirales, que se observan marcadas/cicatrizadas en la espalda de Dora Lange y en ese mágico vuelo de una bandada de pájaros en las afueras de una iglesia incendiada; cornamentas, números, nombres sugerentes, como el del predicador Joel Theriot, que se diferencia por una letra del nombre utilizado por el famoso ocultista Aleister Crowley, quien se refería a sí mismo como Maestro Therion, también conocido como La Bestia 666. Ni la cámara ni los diálogos se detienen especialmente en estos detalles, pues todos son guiños a los fans de la literatura *weird*, capaces de pescar estos datos y hacer el trabajo mitológico alrededor de la serie, desagregando y revisitando los episodios para notar, por ejemplo, que el personaje de Theriot hace la señal de la cruz sobre su pecho al revés, de derecha a izquierda y no de izquierda a derecha.

El poder de las imágenes en *True Detective* es tan magnético como opresivo, incluso desde la careta de inicio, que muestra un mundo en descomposición atravesado por unas luces de neón que forman cruces. Cada imagen se instala pavorosamente en la cabeza del espectador y no solo convoca otros textos como el de Chambers, la obra de H. P. Lovecraft, el cine expresionista alemán o el mejor imaginario del terror, sino que parece comunicarse con otras series, contemporáneas y no contemporáneas: de *Twin Peaks* recupera la importancia de mantener la intriga sobre el asesino; de *Lost*, la creación de un personaje o una influencia malvada de tintes míticos; de *Treme*, la importancia de la ambientación como un personaje más.

Desde *The Flintstones* (ABC, 1960-1966) parodiando a *The Addams Family* (ABC, 1960-1964) a través de sus vecinos, los Gruesomes, en la década de los sesenta; hasta *The Simpsons* y *Family Guy* (FOX, 1999-2001), con sus múltiples «cameos» e incorporaciones de personajes del mundo real y de la ficción, el universo de las historias se ha tornado cada vez más complejo y laberíntico; sobre todo, si se piensa que cada nueva alusión a las personas o los personajes comporta una nueva lectura y ponderación de los mismos.

De esta forma, no solo se enriquecen los universos diegéticos, sino que se practica un juego metaficcional que consiste en desnudar la ilusión y el artificio para exhibir el montaje y la parafernalia, como ocurre en *30 Rock* (NBC, 2006-2013), que narra los avatares de una guionista de NBC que trabaja tras bambalinas de un programa cuyas cámaras y camarógrafos no solo se ocupan de la supuesta ficción, sino también de

grabarla a ella y los demás personajes, dejando ingresar en el encuadre el aparato real de producción. La subversión de los códigos narrativos habituales es una forma no solo de premiar a los espectadores ofreciéndoles algo distinto, sino también una manera de asentar los mecanismos metatextuales. Ahí está el episodio «My Musical», de la sexta temporada de *Scrubs*, que se convierte en un musical a la manera de Broadway cuando llega al hospital un paciente que oye música todo el tiempo y esto releva al episodio de sus convenciones de verosimilitud. O «Hush», de la cuarta temporada de *Buffy*, cuando unas entidades a las que se conoce como Los Caballeros roban las voces de la gente del pueblo de Sunnydale, lo que conduce a la narración de un episodio construido casi en silencio.

Respecto de este juego metaficcional, señala Robert Stam:

Las demarcaciones entre texto y contexto, historia e interpretación, escritura y lectura se vuelven borrosas o se revierten. Se traspasa el límite de las dos dimensiones –la hoja del libro, el lienzo o la pantalla televisiva– para acercar al interior del texto realidades externas a la propia obra. (1992, p. 174)⁶

Esta reflexividad descrita por Stam, especialmente fértil en las comedias por su aplicación lúdica, se apoya en la intertextualidad, la autoconsciencia o la apelación directa al espectador, constituyéndose como una estrategia narrativa cuya persistencia la convierte en una marca de estilo del nuevo drama, como la mayor visibilidad del sexo y la violencia o la simpatía por personajes signados por una grave ambigüedad moral.

El éxito y la fertilidad de estos trasvases no hacen sino afianzar la idea de que el reconocimiento de otros mecanismos narrativos, otras referencias, otras plataformas, otras historias sabidas de antemano, unidos al descubrimiento de pequeños detalles innovadores o renovadores, representan el fundamento del placer por la repetición y la serialidad.

10. Hipernarración

El gran interés que despiertan estas narrativas complejas ha dado lugar a un consumo cada vez más personalizado de la ficción. Prácticas como el *streaming* –que afirman otras pantallas y otros modos de interacción– han transformado el relato en un conjunto de productos que transitan

⁶ La traducción es nuestra.

por distintos medios, como ocurre cuando se lee un texto en internet y los *links* amplían el contenido en otras páginas hasta agotar las referencias, o hasta que el lector decide detenerse. Es decir, las teleseries cada vez más van dejando de ser solamente textos para integrarse a un ecosistema de medios que les permite fragmentar sus contenidos, inaugurando así un disfrute particular donde cada espectador construye su propia experiencia con el relato.

Como ya hemos descrito en capítulos anteriores, los procesos digitales y multiplataforma han afectado las maneras de consumo de información y entretenimiento a todo nivel, haciendo de la televisión una hipertelevisión que se organiza alrededor de un «lector acostumbrado a la interactividad y las redes, un usuario experto en textualidades fragmentadas y con gran capacidad de adaptación a nuevos entornos dinámicos» (Scolari, 2009, p. 5). En la hipertelevisión las ficciones operan como base de una narrativa capaz de expandirse al punto de configurar su propia ecología mediática.

El ejemplo que utiliza Henry Jenkins (2008) para explicar esta dinámica resulta ilustrativo: *The Matrix* (Wachowski, 1999). La película se ramificó en videojuegos, series animadas, cómics y varias páginas web, con la peculiaridad de dejar en manos del público/usuario la potestad de decidir hasta dónde ampliar o limitar el relato: si prefería, por ejemplo, podía ver solamente las películas y llegar hasta ese punto en su «experiencia Matrix». El proyecto no repitió los mismos contenidos en distintos soportes, sino que aprovechó las posibilidades de cada uno para complementar la historia y enriquecerla. De este modo, además, las diferentes plataformas podían orientarse a captar la atención de varias comunidades de fans.

The Matrix fue la consolidación de una serie de experiencias previas, tales como *Star Wars*, *Pokémon* (Game Freak, 1996) o *Star Trek* (NBC, 1966-1969), todas ellas antecesoras del fenómeno que revisamos y matrices ejemplares de universos que han conseguido propagarse a través de libros, videojuegos, series de televisión, películas, parques temáticos y demás ingenios. Su enorme éxito y su pervivencia en el tiempo sirvieron de estela a la hipertelevisión para organizar su propio modelo de negocio, al punto que pronto quedó claro que contar historias ya no se trataba únicamente de narrar a lo largo de los trece o veintitrés capítulos que conforman una temporada, sino de crear contenidos multiplataforma que privilegien el relato e involucren al público con otros códigos y lenguajes.

Así, las formas de producción cambiaron su sistema altamente normativo por uno de franquicias y, luego, ante el acecho de nuevas pantallas, derivaron en la concepción de un esquema que evoluciona por distintas vías⁷.

A este respecto, Veronica Innocenti y Guglielmo Pescatore señalan:

Ser espectador de una serie televisiva significa en la actualidad habitar un ecosistema narrativo y, por consiguiente, vivir una experiencia diversificada y repartida que estimula la participación y genera un consumo ulterior. (2011, p. 41)

El ecosistema al que se refieren los autores está conformado por múltiples plataformas, ya que los episodios semanales de las teleseries están vinculados a una diversidad de productos que facilitan la aproximación del público a los complejos universos narrativos que proponen. Los *recaps*, por ejemplo, actualizan al inicio de cada entrega los acontecimientos de la trama a través de fragmentos importantes de episodios pasados: «Anteriormente en...». Su duración varía entre veinte y cuarenta segundos, y esta brevedad ha permitido que puedan circular por distintas plataformas, como el *mailing* o los *smartphones*. También están los llamados episodios de compilación o resumen, preparados por la producción para ser emitidos en fechas específicas –previo al inicio de una temporada o al final de ella– con el objetivo de repasar las secuencias más importantes, a modo de *greatest hits*. Una variación de esta dinámica –el llamado *clip show*– ocurre cuando se introduce la figura de un presentador que, con el elenco al lado o no, presenta clips de video que siguen una lógica rememorativa. A todos estos ejemplos hay que sumar las maratones –largas horas de programación destinadas a emitir episodios de una misma serie–, las entrevistas a los actores y productores en el sitio oficial o en publicaciones de interés, las enciclopedias y *wikis* especializadas (por ejemplo, la *Lostpedia*, la *MadMenwiki*), así como páginas de crítica y foros de interés.

7 *CSI: Criminal Scene Investigation* es la franquicia más conocida por sus derivaciones: *CSI: Miami* (CBS, 2002-2012), *CSI: New York* (CBS, 2004-2013) y *CSI: Cyber* (CBS, 2014-2015). Otro ejemplo destacado es *NCIS* (CBS, 2003-2014), abreviatura de Naval Criminal Investigative Service, con *NCIS: Los Angeles* (CBS, 2009-2014) y *NCIS: New Orleans* (CBS, 2014-2015). Pero hay que decir que *Law & Order* (NBC, 1990-2010) no solo fue la que definió el modelo de negocio, sino también la más fértil, con derivaciones locales como *Law & Order: Special Victims Unit* (NBC, 1999-2014), *Law & Order: Criminal Intent* (NBC, 2001-2011), *Law & Order: Trial by Jury* (NBC, 2005-2006), *Law & Order: Los Angeles* (NBC, 2010-2011) y adaptaciones internacionales, como *Law & Order: UK* (ITV, 2009-2014) y *Paris, enquêtes criminelles* (TV5, 2007-2008).

Todos estos dispositivos operan de manera interdependiente y sirven de interfaz entre el público y la enorme cantidad de información que acumulan las teleseries. Se trata de un ecosistema que administra los saberes de una historia, modula la relación de la audiencia con la ficción y determina su experiencia con el relato. La dinámica es imbricada y puede operar de múltiples formas, pues, más allá de los dispositivos que regulan la continuidad del relato, existen otros orientados a la navegación y al desarrollo de la experiencia ficcional, como es el caso de los *webisodes* y *mobisodes* (*web/mobile* + *episodes*), popularizados a raíz de *24: Conspiracy*, una serie de veinticuatro miniepisodios que se desprendió de la popular serie *24* para ser consumida y distribuida a través de internet y teléfonos celulares. Desde entonces, diversas producciones han generado un corpus importante de sintagmas narrativos e informativos para los usuarios de segundas pantallas. En todos los casos, se trata de material original –no de escenas editadas o que no fuesen emitidas al aire– y constituyen auténticas ampliaciones, acotaciones o precisiones de la historia matriz. Así ocurrió con *Lost: Missing Pieces*, una serie de trece episodios breves producida por ABC.com bajo el patrocinio de Verizon Wireless; o *Prison Break: Proof of Innocence*, o la saga *Smallville Legends*, asociada a *Smallville* (CBS Warner Network, 2001-2011), que narra las aventuras animadas del joven Superman junto a otros héroes del universo DC Comics, como Supergirl y Green Arrow.

Esta circunstancia obliga a entender el placer de la narración como un proceso continuo, donde el episodio semanal es el primer paso del *engagement* de un espectador que seguirá interactuando en la medida en que necesite seguir sincronizando y organizando los saberes dispersos. Si a esto agregamos las bondades de la miniaturización del *hardware*, que permiten contar con lo necesario para el consumo en cualquier momento, y los procesos de digitalización, que hacen posible almacenar y circular contenidos por plataformas diversas, confirmaremos que el mundo ficcional de las teleseries ha acabado por instalarse en la esfera de vida de los espectadores como una realidad complementaria que frecuentan como parte de sus hábitos cotidianos.

AMC Networks es una de las cadenas que mejor ilustra esta actividad mediática al haber creado distintos espacios y productos para el debate e intercambio de información, como *Talking Bad*, por ejemplo, un programa semanal de media hora emitido para acompañar los últimos ocho episodios de *Breaking Bad*, o el cómic *All Bad Things*, que recapitulaba

las cuatro primeras temporadas de la historia. Además, puede jactarse de ser la primera cadena que ha concebido su propia aplicación para segundas pantallas, Story Sync, que ofrece videos, información de los personajes y material extra en sincronía con la emisión del episodio de estreno y durante los cortes comerciales.

A este tipo de relación con la historia se le denomina *media-community* (Clarke, 2012, p. 17), pues organiza sus relatos alrededor de una programación orientada a crear un nexo comunitario con sus seguidores, a la manera de internet. En este formato, el vínculo con el espectador se instituye en la medida en que la narración es capaz de comprometerlo e integrarlo al ecosistema como un *prosumer* que fabula y produce sus propios sintagmas narrativos. Como ocurre con *Lost* y *Fringe*, que gracias a la estructura abierta de su historia, y pese a haber cerrado su ciclo de emisión, siguen ofreciendo nuevas lecturas y proyecciones gracias al aporte de sus seguidores.

Esta dinámica hace patente la configuración del modelo hipertelevisivo sobre la base de una relación directa, participativa y proactiva con el espectador, sustentada ya no por un texto cerrado, sino más bien por uno de horizontes amplios y de caminos dispersos. Estamos siendo testigos del desarrollo simultáneo de dos fenómenos. Por un lado, del parcial debilitamiento de los medios y el espectáculo de masas en favor de formas de disfrute fragmentadas para un público en armonía con el producto (Scolari, 2013). Y, de otro, del ascenso de lo serial como formato de norma, convertido en la espina dorsal de un mundo audiovisual cooperativo donde la circulación de ideas y objetos mediáticos solventa el suceso artístico y las estrategias de negocio. Estamos, en suma, ante la transformación más severa de lo que se entiende por narración: un placer que transita de la experiencia objetivada a la experiencia vívida.

11. La expansión del relato

El escenario descrito en el acápite anterior se ajusta a la idea de *transmedia storytelling*, término introducido por el estadounidense Henry Jenkins (2008) que se ha convertido en el gran precepto de las estrategias de desarrollo de la industria cultural. Representa un proceso en el cual los elementos integrales de una ficción se dispersan sistemáticamente a través de múltiples canales con el propósito de crear una experiencia de entretenimiento coherente y excepcional. Hay que decir que no estamos

ante la adaptación de un lenguaje a otro, sino ante el desarrollo de un mundo narrativo que involucra distintos códigos y prácticas, donde cada medio ofrece su propia contribución al desarrollo de la historia.

Dos de las dinámicas que mejor evidencian esta vocación televisiva por el hipertexto se aprecian en los *spin-off* –proyectos nacidos como derivación de otro, a partir de un personaje o un concepto argumental– y los *crossovers* –cuando dos o más personajes de historias o universos ficcionales distintos se encuentran–. Mientras que los primeros amplían la diégesis llevando a sus seguidores por caminos con nuevas posibilidades, el segundo, pese a que puede pasar desapercibido para un público no iniciado, entusiasma y seduce porque cumple la fantasía del televidente de ver interactuar a dos o más personajes favoritos en un entorno distinto.

Estos trasvases, normalmente, han ocurrido entre producciones de una misma cadena. Paul, uno de los protagonistas de *Mad About You*, le arrendaba un departamento a Kramer, personaje de otra serie emblemática de la NBC, *Seinfeld*. Sin embargo, en este tiempo multipantalla y de fronteras porosas, el hipervínculo es capaz de sortear incluso las fronteras corporativas. En *Community*, el personaje de Abed profesa gran fascinación por la serie *Cougar Town* (ABC, 2009-2014), incluso realiza acciones propias de un fan para lograr ser invitado como extra al set de grabación. La devoción de Abed por su programa favorito se cultivó de tal manera que el guiño y la cortesía no tardaron en ser devueltos, cuando los ejecutivos de *Cougar Town* permitieron que dos de sus personajes hicieran un cameo en el episodio final de la segunda temporada de *Community*. Y, como no podía ser de otra manera, luego se pudo ver a Abed como extra en el final de la tercera temporada de la serie de ABC. Este *win-to-win*, que podría verse solo como una estrategia para gratificar a sus fanáticos con un elemento diferencial de estilo, resume el espíritu hipertextual que reposa detrás de estas inquietas producciones que parecen no poder contenerse a sí mismas y deben empezar a expandirse.

Ahora bien, esta expansión no solo corre por cuenta de los productores de la serie, también están las audiencias que, en virtud de su afición y fanatismo, asumen roles activos que asientan la historia en el tiempo. Pensemos en Superman, ideado en 1933 por Jerry Siegel en plena depresión norteamericana: ha sido protagonista de innumerables gestas en el cómic que, gracias al arraigo y la devoción que goza, pasaron luego a la radio, al cine, a la televisión y, cómo no, a internet, donde a través de

YouTube y *Fanfiction.net* pueden encontrarse diversas aventuras desarrolladas por seguidores de todas las edades que mantienen vigente su leyenda indestructible.

Las historias se expanden cuando consiguen configurar un canon sólido en su plataforma de base. En lo que a teleseries se refiere, el canon está compuesto por el conjunto de textos oficiales que constituyen los episodios emitidos, aun cuando actualicen, adapten o continúen un concepto previamente desarrollado, como es el caso de *The Walking Dead*, basada en la novela gráfica de Robert Kirkman, o *Fargo*, que se instala en el mundo fundado por la película del mismo nombre dirigida por los hermanos Coen. A partir de este punto, las vías de expansión pueden ser diversas: películas para el cine (*Star Trek*), sagas pensadas para la literatura (*Star Wars*), *webisodes* (*Community*), epílogos en DVD (*Lost*), cómics (*Heroes*), videojuegos (*24*, *Game of Thrones*), *podcasts*⁸ temáticos (como *Talking Dead*, que se emite después de cada capítulo de *The Walking Dead*), blogs (la bitácora personal de Barney Stinson, protagonista de *How I Met Your Mother*), incluso a través de cuentas en Twitter (Frank Underwood, de *House of Cards*). Todos estos dispositivos, entre otros, amplifican la historia en un sentido longitudinal –más información, más aventuras– y transversal –en distintas plataformas–, logrando incluso que series que no gozan de grandes números en las mediciones de audiencia cultiven una ancha base de fans gracias a su actividad en internet.

Esta expansión depende en gran medida del esfuerzo de los productores por cultivar ese núcleo duro de seguidores que dotará de vida a la historia, pues serán ellos y sus prácticas virales quienes difundan la narrativa y aumenten su valor como producto. Respecto de los seguidores, Henry Jenkins señala:

Más que hablar de productores y consumidores mediáticos como si desempeñasen roles separados, podríamos verlos hoy como participantes que interactúan conforme a un nuevo conjunto de reglas que ninguno de nosotros comprende del todo. (2008, p. 55)

Efectivamente, las relaciones entre las instancias de producción y de consumo parecen ingobernables y tienden a desarrollarse siguiendo

8 El *podcast* (acrónimo de *iPod* y *broadcast*) es una emisión de radio o de televisión que puede descargarse mediante suscripción y puede escucharse tanto en una computadora como en un reproductor portátil.

una lógica intuitiva antes que un protocolo definido, como ocurre con las interfaces de sofisticados aparatos que prescinden del instructivo confiando en la «sensibilidad» de los usuarios para descubrir y decidir su funcionamiento.

En su momento de mayor éxito, *Lost* provocó un fenómeno de participación televisidente al movilizar a miles de seguidores ávidos por desentrañar sus misterios. La serie se consumía por televisión, pero se descifraba en la red a través de recursos creados por los fans, como foros, blogs, *wikis*, dibujos que cartografiaban la isla, y demás. Esta dinámica se desarrolló gracias al entusiasmo del público, pero también al trabajo de los productores que se encargaron de azuzar el activismo sembrando pistas y materiales de toda índole, como la página web de Oceanic Airlines, la compañía aérea que transportaba a todos los ocupantes del vuelo caído⁹. Una suspicacia como esa, unida, por ejemplo, al vasto universo de libros que titulaban los episodios –por ejemplo, «A Tale of Two Cities», primer episodio de la tercera temporada– o que los personajes leían y referían –por ejemplo, «La gente de la playa puede que fueran médicos y contables hace un mes, pero ahora esto es como *El Señor de las Moscas*», dice Sawyer en el episodio «In Translation»– hicieron de la teleserie una entidad viva, acercándola y fidelizando a un público que, finalmente, la hizo suya.

Las experiencias de *Lost* con otras pantallas dejaron claro que sin inmersión por parte del público, la expansión del relato no tenía sentido. Y confirmó, definitivamente, la gran magnitud de talento, tiempo, ingenio y pasión que un fan es capaz de desplegar por su programa favorito. A partir de entonces, si las narraciones tipo *puzzle* encontraron en el juego de pistas y misterios la vía para su desarrollo *transmedia*, otras optaron por desarrollar eventos que apenas habían sido mencionados, o por narrar el llamado *time off the screen*, anterior, ulterior o en paralelo a los acontecimientos que se muestran en pantalla y que el relato no puede contar en sus entregas regulares.

Dexter es un caso notable. Para su quinta temporada, la productora Showtime lanzó una serie de cortos animados que mostraban a «nuestro asesino serial favorito» aprendiendo a controlar sus impulsos luego de la

9 Esta aerolínea ficticia, nacida en 1996 en la película *Executive Decision*, de Stuart Baird, ya había aparecido en otras series vinculadas al creador J. J. Abrams, como *Alias* y *Fringe*.

muerte de su padre adoptivo, Harry Morgan. Y antes de iniciar la séptima temporada ofreció una nueva entrega, esta vez orientada a detallar la evolución del ritual de Dexter al momento de asesinar a sus víctimas. Estos *webisodes*, conocidos como los *Early Cuts*, se ocuparon de dos temas sobresalientes en la mitología de la historia que no habían sido abordados con la pausa y el detalle necesarios. (QR8) Otro excelente ejemplo es la aplicación web Rosie's Room, lanzada al mismo tiempo que se emitía la primera temporada de *The Killing*. A través de esta simulación virtual de la habitación de Rosie Larsen, los usuarios pudieron explorar su entorno doméstico y conocer más acerca de la víctima: el contenido de su clóset, la música que escuchaba, qué escondía debajo de la cama, sus mensajes de voz, su computadora, sus fotografías, sus correos electrónicos y hasta los perfiles de sus diferentes redes sociales. Mientras que en los episodios televisivos Rosie era esa muchacha que los testimonios de sus familiares y amigos construían, la alcoba virtual sirvió al público para sumergirse en su esfera personal, en la versión más genuina de ella misma, gracias a un dispositivo que se actualizaba con nuevos materiales conforme avanzaba la temporada y que hicieron la delicia de los aficionados a las teorías de conspiración.



QR8

Como es fácil advertir, los mecanismos del *transmedia* desarrollan una experiencia de inmersión en la historia a través de sintagmas diversos «donde se cruzan muchas miradas, perspectivas y voces. Dicho en otras palabras, tienden a potenciar una polifonía generada por la gran cantidad de personajes y eventos que pueden sumarse» (Scolari, 2013, p. 41). De esta manera, construyen una suerte de caleidoscopio en el que, a partir de la selección o el movimiento de lectura de los usuarios, se accede a otras subjetividades que comportan sus propias experiencias narrativas. *Bullet's Phone*, la saga de *webisodes* difundidos durante la tercera temporada de *The Killing*, se enfocaron en Bullet, una joven lesbiana que vive en las calles de Seattle y llama la atención por su agresividad. Los pequeños videos grabados por ella con su celular permitieron que el público conociera otra faceta de la muchacha, trastocando su imagen habitual en la de una joven sensible que solo busca proteger a las personas que le importan. Durante la segunda temporada de *Breaking Bad*, la audiencia pudo acceder a la web que el hijo de Walter White había lanzado para recolectar dinero y financiar



QR9

el tratamiento de cáncer de su padre. (QR9) La página no solo empezó a expandir la historia más allá de los episodios televisivos, sino que sirvió para conocer el mundo interior de Walter Jr., a esa altura de la historia todavía desencajado y pueril.

Sumar nuevas voces y perspectivas a la historia ha acercado naturalmente a las teleseries al mundo de las redes sociales, donde pueden crear perfiles para sus personajes y, de paso, prolongar la experiencia en nuevos medios. El caso emblemático es *Community*, cuyos personajes tienen cuentas en Twitter que son sumamente activas y a las que se hace constante referencia en los episodios. En 2010, antes del estreno de la segunda temporada, sorprendieron con el primer *twittersode*, es decir, emitieron un capítulo vía Twitter que los fans pudieron seguir a través de las conversaciones entre sus protagonistas.

Las miradas múltiples no solo colaboran con la expansión del canon, también admiten la incursión e inclusión de la mayor de todas las subjetividades: la de los fans. Pocas veces se ha asistido a una expresión artística tan dinámica como la de las teleseries, capaz de movilizar ingentes esfuerzos en cuanto a interpretación, lectura y reescritura. Frente al derrumbe de Walter Jr., en el ya famoso episodio «Ozymandias» de la última temporada de *Breaking Bad*, el magacín *Vulture* convocó a un psiquiatra para que analizara sus reacciones. (QR10) Meses antes, en junio de 2013, previo al final de la sexta



QR10



QR11

temporada de *Mad Men*, el blog cultural de la revista *Esquire* había hecho lo mismo con cinco especialistas a los que pidió explicar cuál era el problema de Don Draper. (QR11) Tomando como referencia el comportamiento de ambos personajes a lo largo de las temporadas, cada especialista ofreció una mirada diferente y una explicación contundente en su diagnóstico que generaron entusiasmo. Pero inmediatamente, también, surgieron los resquemores: ¿Don Draper, un inadaptado? ¿Podía realmente su aspecto ganador estar encubriendo a un borracho narcisista con trastorno de personalidad? ¿Realmente alguien podía creer eso de que Walter Jr. estaba viviendo su propia versión del síndrome de Estocolmo? ¿Y si estaban todos equivocados..., incluso los productores de la serie? ¿Por qué no?

Las experiencias de *Esquire* y *Vulture* no hicieron sino recordar que existen tantas historias como espectadores se acercan a ellas. Como dice Michel de Certeau (1984), toda lectura modifica su objeto e inventa algo distinto de lo que era originalmente la intención de los autores, permitiendo que se filtren los deseos, las filias, las fobias y el mundo de los consumidores. Por ende, pueden darse tantas posibilidades de expansión para el relato como lecturas se hagan del mismo. En este sentido, expresa Jordi Carrión:

El televidente crea su propio sampleado al ir pulsando botones del mando a distancia o al ir abriendo y cerrando ventanas en la pantalla. Todos producimos porque todos somos actores, agentes de la interpretación, el desvío, la recomendación, el contagio. [...] traficamos con links y con lecturas de las obras que identificamos como pertenecientes a ese metagénero que es la teleserialidad de culto. Todos somos fans. Todos somos microcríticos. (2011, pp. 28-29)

Henry Jenkins (2008) se ha referido, incluso, a una inteligencia colectiva para señalar el rol decisivo que juegan los fans en la creación, distribución y recepción de los contenidos seriales. Ellos son el núcleo duro y más activo del público mediático, pues componen una suerte de logia que se niega a permanecer en estado de contemplación y asienta su derecho a la participación a través de internet, el más poderoso canal de difusión para su producción cultural aficionada –*UGC: user generated content*–. De modo que todo aquello que el productor no sabe, no quiere o no puede hacer, lo harán los fans apropiándose de la historia y llevándola a terrenos insospechados.

Algunos realizan productos simples como un meme o un clip casero con los mejores momentos, pero otros llegan a niveles más complejos organizando conferencias, creando animaciones y escribiendo sagas que extienden los relatos oficiales. Su producción de imágenes se agrupa bajo la etiqueta de *fanart* y acoge desde dibujos a mano alzada hasta fotografías intervenidas en Photoshop; los *fanvideos* reúnen versiones alternativas de algunos capítulos o finales, caricaturas, *stop motions*, incluso videoclips musicales, muchas veces asociados a las *filk songs*, las canciones y piezas instrumentales desarrolladas por acérrimos de las historias fantásticas y de ciencia ficción. Todas estas manifestaciones, ciertamente, no son exclusivas de las teleseries, pero han recalado en ellas tras una prolífica carrera en el cine, en el cómic y, especialmente, en la literatura, acaso la primera fuente de inspiración de las *fanfictions*, que es como se conoce al tipo de historia escrita por alguien que toma

como punto de partida el universo ficcional creado por otro autor. Puede tratarse de un libro, de una película, de una serie de televisión, de un videojuego, de un musical, incluso tienen cabida las anécdotas inspiradas en personas de la vida real, como políticos y famosos del mundo del espectáculo. Las *fanfictions*, como señala Laura Hale (2002), no persiguen el propósito de hacer dinero, sino de circular y compartir nuevas lecturas y experiencias alrededor de su ficción favorita en el *fandom* –el *fanatic kingdom*–. Es decir, son piezas escritas por fans y para fans en las que «se busca el intercambio de ideas al plasmar interpretaciones sobre lo que pudo haber sucedido en el mundo creado por el autor original, recibiendo comentarios a cambio» (2002, p. 6)¹⁰.

Los fans intervienen y se apropian de las ficciones como si se tratara de una tradición oral para modelarlas de acuerdo con sus expectativas y las circunstancias de su contemporaneidad. Y, aunque pueden llegar a trastocar personajes, escenarios y tramas originales, nunca dejan de ser fieles a los postulados de la historia madre. Sus producciones son permanentes homenajes, incluso cuando refundan la trama, pues de esa forma siguen ampliando la concepción del primer autor a partir de situaciones novedosas que exploran temas inéditos, concibiendo nuevos personajes –muchas veces, álgter ego de los propios fans/escriutores–, o subvirtiendo el canon con prácticas *crossover* donde los personajes de *Glee* (FOX, 2009-2015), por ejemplo, ingresan al mundo de *Harry Potter*, o sufren un accidente en Seattle y son atendidos en el hospital de *Grey's Anatomy*. Las posibilidades son infinitas. Apenas un acercamiento superficial a *Fanfiction.net* es capaz de revelar cifras y casos increíbles alrededor de producciones tan distintas como *Doctor Who*, *Supernatural* (The WB TV Network, 2005-2014), *Star Trek*, *Buff: The Vampire Slayer* o *Smallville*, entre muchos otros casos.

Internet ha permitido a los fanáticos cultivar un *know-how* social que procesa las distintas informaciones, interpretaciones y discusiones acerca de las teleseries, las mismas que son seguidas por los creadores de estos programas para comprobar la comprensión del relato y los gustos alrededor del mismo. Al mismo tiempo, otras tecnologías digitales como los videojuegos, los blogs, los sitios de juegos de rol en línea, Twitter y las webs personales de fanáticos extienden la participación del espectador más allá del flujo de una sola vía de la televisión tradicional, y ponen

10 La traducción es nuestra.

a su disposición una variada gama de sintagmas narrativos e informativos en la que resulta fácil desorientarse.

Las primeras aproximaciones al *transmedia storytelling* consideraban que para lograr una experiencia consistente debía existir coherencia y un claro hilo conductor que hilvanara los distintos elementos que ampliaban el universo narrativo. Sin embargo, la prolífica y variada apropiación que los fans hicieron de sus historias favoritas acabó confirmando que incluso la creación de versiones alternativas, bajo una retórica de continuidad distinta, también es capaz de enriquecer y complementar la experiencia. Después de todo, «para transformar una obra en un objeto de culto hay que ser capaz de romperla, dislocarla, desquiciarla, para poder recordar solo partes de esta, al margen de su relación con el todo» (Eco, 1986, p. 198).

Los universos múltiples en el ámbito del cómic grafican muy bien este punto. Las sagas reinician cada cierto tiempo contando los mismos acontecimientos con otro tono, variándolos drásticamente o condenando a muerte a sus protagonistas y resucitándolos luego, como si nunca hubiese pasado nada, cuando otro guionista o dibujante toma la posta. Las experiencias *Elseworlds* y *What if...?*, de DC Comics y Marvel respectivamente, constituyen dos ejemplos intensos. En ellas, los superhéroes son sustraídos de sus coordenadas habituales para ubicarlos en contextos ajenos a su naturaleza: Batman se enfrenta a Jack el Destripador en la Inglaterra victoriana; Superman no aterriza en Kansas, sino en una granja de Ucrania y se convierte en paladín de la Unión Soviética; Spiderman salta entre los edificios de Bombay y el Capitán América es elegido presidente de Estados Unidos... Ninguna de estas variaciones, gestadas desde la misma producción oficial, perturbó o alteró el canon de sus respectivos personajes. Por el contrario, contribuyeron a disparar la imaginación de los lectores y a hacer más grande la mitología de sus héroes.

El concepto de *multiplicidad*, planteado por Henry Jenkins para legitimar las narraciones alternativas por parte de fuentes y canales ajenos al canon, allana el camino para pensar la *fanfiction* y otras formas de expresión popular como elementos concomitantes de una misma historia. Para ciertas franquicias, en las que existe un fuerte deseo por preservar la continuidad oficial, la *fanfiction* puede ser vista como una amenaza, pero, al enfrentar estos sintagmas desde la lógica de la multiplicidad, los relatos alternativos se convierten en experiencias que auscultan la historia desde nuevos frentes expresivos (Jenkins, 2009). Bajo esta perspec-

tiva, el canon será siempre resultado de las ampliaciones que conduzca la producción oficial, mientras que las intervenciones de los militantes y sus distintos ejercicios de multiplicidad habrán de constituirse como sintagmas narrativos que, a manera de satélites, ofrezcan otras miradas a ese mundo sin romper el *continuum ficcional*.

Por otra parte, cabe notar que muchas teleseries se ofrecen, luego, en paquetes de DVD que convierten en definitiva y canónica esa versión por encima de aquella que se emitió originalmente, ya que se permite operar correcciones o efectuar ediciones necesarias. Por ejemplo, el episodio de *Lost* titulado «Orientation» presentó al aire una fotografía de Desmond y Penny tomada antes de que ella fuera introducida como un personaje real, así que la imagen que se vio originalmente al aire mostraba a una actriz que no era Sonya Walger, quien fue elegida luego para interpretar a Penny. Pero en la versión DVD de «Orientation», Sonya sí es la Penny de la fotografía. Los DVD también pueden presentar material sin editar no incluido en las transmisiones originales, ya sea por tiempo o restricciones de contenido, lo cual hace que algunas limitaciones de la transmisión por televisión se vuelvan irrelevantes al momento de la publicación de los discos. Como ha observado Jason Mittell (2013), los paquetes de DVD pueden superar la versión original televisada, reafirmando muchas veces la intención autoral por sobre la injerencia de las cadenas. Así, aunque el original televisado es lo que hace a una narración una experiencia televisiva –tal como se entiende tradicionalmente–, la versión en DVD prevalece como el registro canónico a largo plazo de esa narración, tal cual será consumida y recordada en el futuro.

12. Teleseries y fans: una love story

A los esfuerzos que se vinculan directamente con el desarrollo del universo narrativo, hay que agregar otras manifestaciones de los fanáticos que afectan, subvierten o se apropian de la historia para crear arte, entretenimiento, *mash-ups*¹¹, objetos de colección, exposiciones temáticas,

11 Es una aplicación que usa y combina contenido de más de una fuente para crear un nuevo servicio simple, visualizado en una única interfaz gráfica. Por ejemplo, puede combinarse la canción de moda en las radios con imágenes de los personajes de una serie, editándolas de manera tal que parezcan estar bailando o respondiendo al ritmo de la música.

*cosplay*¹² y demás. Abel Alves, un ilustrador de comics fanático de *Game Of Thrones*, distrajo la larga espera antes de la cuarta temporada diseñando un juego de plataforma de 8 bits gratuito. (QR12) Le llevó tres meses programar lo necesario para que Tyrion Lannister, Jon Snow, Davos Seaworth y Daenerys Targaryen se desplazaran a lo largo de cuatro niveles repletos de enemigos y desafíos basados en distintos momentos de la saga. Y es que, como ya sabemos, cuando el episodio semanal termina, se activa la euforia, una suma de expectativas chisporroteantes que necesitan de un cable a tierra para canalizar su vértigo hasta que el placer narrativo se retoma.



QR12

Los fans parecen no conocer límites al momento de explorar su creatividad y hacer estallar el entusiasmo. Los seguidores de *Breaking Bad* colmaron las redes con distintas muestras de devoción durante la última temporada. Uno de los virales de mayor suceso fue la parodia *Breaking Swift*, que alteró la letra de un conocido tema de Taylor Swift para cantar «We Are Never Ever Gonna Cook Together» (QR13) en vez del original «We Are Never Ever Getting Back Together». CineFix, un colectivo de aficionados y realizadores de películas en YouTube, produjo una serie de dibujos animados titulada *Heisenberg & Pinkman*, donde los protagonistas de *Breaking Bad* aparecen convertidos en superhéroes que salvan a Nuevo México de los malvados. (QR14) En «Joking Bad», (QR15) el presentador Jimmy Fallon



QR13



QR14

QR15

vivió su propia versión de la serie, pero en el negocio de las bromas. Por si fuera poco, tras la emisión del último episodio, los fanáticos de la ciudad de Albuquerque organizaron los funerales de Walter White, (QR16) con esquila en diarios locales incluida, además de una serie de sentidos homenajes en memoria del que acaso es su vecino más ilustre... si cabe el término, claro.



QR16

12 El término *cosplay* (contracción de *costume play*) se refiere a una práctica dedicada a la representación realista de una idea o un personaje propio de la ficción; puede tener distintas variantes según la intención y el contexto, pero normalmente se hace una representación física y dramática de un personaje.

Este *modus operandi* ha sido definido por Massimo Scaglioni (2011, p. 77) como «la regla de la ligereza» y reconoce que, ante el propósito intrínseco de viralización que reside en los sintagmas producidos por los fans y los dispositivos oficiales, el juego, la ironía, el humor y la parodia se configuran como elementos articuladores clave, más allá de si se trata de un drama proverbial, de una comedia encendida o de una enrevesada trama de ciencia ficción. Recordemos el videoclip de los Cuates de Sinaloa cantando la «Heisenberg Song», dedicada a Walter



QR17

QR18

White, (QR17) o la página web de Saul Goodman, (QR18) el abogado capaz de librar a cualquiera de un aprieto, donde podían encontrarse videos con testimonios de sus proezas legales, *tips* de moda, publicidad de productos ideados para la serie —como «Los Po-

llos Hermanos»— y una *office webcam* que mostraba a Saul en su burdo y estridente día a día.

Se trata de crear vínculos y consolidar fidelidades para que las partes inviertan lo mejor de sí, como corresponde en cualquier historia de amor..., porque no cabe otra definición para una relación de este tipo en la que ambas partes se desviven la una por la otra. Dice Umberto Eco, a propósito de las obras de culto, que «en primer lugar uno debe amarlas» (1986, p. 197) y, en ese sentido, las manifestaciones alrededor de *Breaking Bad* son sucedáneas del primero de los activismos de este tipo: los *trekkies* y su amor por *Star Trek*. Como se sabe, a fines de los años sesenta, sus fans consiguieron que la serie continuara algunas temporadas más y que se convirtiera en un mito al integrar a nuevas generaciones de seguidores a lo largo de los años, las mismas que hoy han visto renovada su afición gracias a la saga de películas dirigidas por J. J. Abrams. Aunque, en su momento, la revista *Times* se refirió a los *trekkies* como carroñeros de un *show* acabado, los ejecutivos de las cadenas televisivas han preferido llamarlos *decision makers*. Es decir, el verdadero triunfo de *Star Trek* no ocurrió en la pantalla, sino detrás de ella. Los *trekkies* empoderaron a la audiencia y, en adelante, historias parecidas se sucederían con mayor o menor suceso.

Entre 2006 y 2007, CBS transmitió *Jericho*, una historia que narraba la resistencia de la ficticia ciudad de ese nombre, ubicada en Kansas, tras un ataque nuclear contra Estados Unidos. Su precaria sintonía, según

las cifras de Nielsen en ese entonces, apuraron la cancelación, pero sus enardecidos fans se organizaron y enviaron miles de bolsas de nueces a las oficinas de CBS en Nueva York. Nueces, sí. Porque en el último capítulo uno de los personajes responde «*Nuts!*» a la posibilidad de que la ciudad se rinda. Los fans de *Jericho* consiguieron su objetivo: la serie volvió para una segunda temporada. En 2006, *Veronica Mars* (UPN, 2004-2006 y The CW Network, 2006-2007) fue cancelada de manera sorpresiva. En marzo de 2013, se lanzó el Veronica Mars Movie Project, que tenía como meta recaudar dos millones de dólares en treinta días para financiar el regreso de la joven detective. Sin embargo, el entusiasmo de sus fanáticos fue tan contundente que en solo diez horas lograron el objetivo y, treinta días después, la cifra rozó los seis millones de dólares. (QR19)



QR19

No podemos dejar de mencionar el admirable caso que supone *Doctor Who*. Después de estar al aire por veintiséis años la serie fue cancelada en 1989. Intentaron relanzarla en 1996 con una película para televisión, pero los índices de audiencia fueron tan modestos que los ejecutivos optaron por archivar el proyecto. Recién en 2005 volvieron a emitirse nuevos episodios a través de la BBC. Durante el tiempo que estuvo fuera de pantalla, los seguidores de *Doctor Who* no solo se encargaron de mantener viva la historia mediante su activismo, sino que ampliaron la base de seguidores a través de clubes en distintos puntos que fueron progresivamente integrándose gracias a la consolidación de internet. Por si fuera poco, ante el rumor de su relanzamiento en 2005, muchos de esos fanáticos empezaron a trabajar como voluntarios para recaudar fondos que aseguraran el retorno ante algún eventual *impasse* de mercado.

Todo este conmovedor esfuerzo se ha visto recompensado con creces en los últimos años, al punto que hoy *Doctor Who* no solo goza de una audiencia sólida, sino que comparte un lugar en el parnaso británico junto a personajes insignes como Sherlock Holmes, James Bond, Miss Marple y Harry Potter. El 23 de noviembre de 2013 se celebró «El día del Doctor», una fecha que se vivió por todo lo alto cuando 1500 cines en 94 países emitieron, en simultáneo con la televisión, el episodio de homenaje por los 50 años de su estreno. Para esa ocasión, la BBC desplegó una serie de eventos y actividades que resultaron sorprendentes, como la «invasión» de Daleks y Cybermen, los enemigos del Doctor, en el Aeropuerto Internacional de Heathrow.

Y es que amor con amor se paga. Mientras las producciones atinen a dar a sus seguidores aquello que esperan, ellos sabrán ser fieles y mantener su devoción. Ellos son los «evangelizadores» –Jenkins *dixit*– y quienes mejor sabrán explotar las posibilidades de cualquier historia para sostener el negocio en el tiempo. Por eso, cada vez más son las producciones que crean áreas enfocadas en los seguidores para generar conversación y llevar al mundo real, al *offline*, la experiencia que proponen en pantalla. *The Walking Dead* es una de las que mejor sabe sintonizar con su público. Además de tener una cuenta oficial en Twitter, administra @ZombieTWD, el perfil de un zombi que interactúa con sus seguidores lanzando tuits del tipo «uuuuaarrgghhhh» o pidiéndoles que «entreguen» a un amigo a cambio de no alcanzarlos y comerlos. Sus promociones previas al inicio de cada temporada parecen superarse cada vez, pues han pasado de usar las vallas publicitarias a ocupar la ciudad, escondiendo actores disfrazados de zombis en las alcantarillas para aterrorizar a los transeúntes.

Esta idea de crear una experiencia *offline* guarda estrecha relación con la idea de «extraibilidad» que desarrollan Henry Jenkins (2009) y Michael Clarke (2012) para referirse a los esfuerzos de las producciones por involucrar a la audiencia en el universo ficcional que construyen sus historias. Antes de empezar a emitir *Breaking Bad*, AMC organizó una campaña viral a través de un video personalizable que los usuarios podían enviar a sus contactos con un mensaje de Walter White, que aparecía por primera vez en sociedad. (QR20) El video mostraba a un Walter agitado y en ropa interior dentro de una casa rodante, un hombre muerto yacía a su lado y el sonido de unas sirenas en las proximidades saturaba la escena de angustia. En esas circunstancias, Walter se dirigía a la cámara e instaba a su destinatario a vivir una vida plena, sin desperdicio. Más tarde, cuando la serie salió al aire, los seguidores se toparon con un calco de este momento, con la diferencia de que esta vez Walter grababa el mensaje para su hijo. De este modo, el viral sirvió no solo para adelantar el tono de la historia, sino para involucrar directamente al público con la situación límite de su protagonista.



QR20

Como es fácil advertir, se trata de ir más allá del *merchandising* clásico de polos, llaveros o tazas. Se trata de *hacer vivir* la historia. Imagine que como todos los días usted compra el periódico *The New York Times*,

escoge una banca en Central Park e inicia su lectura. Al pasar una de sus páginas, se encuentra con un diseño extraño, unas sombras oscurecen el papel y dibujan la figura de un dragón, como si en ese momento, sobre su cabeza, estuviera volando uno de esos animales fantásticos. Ocurrió el 25 de febrero de 2013, antes del estreno de la tercera temporada de *Game of Thrones*. Para la cuarta, HBO encargó la construcción de un cráneo de dragón de más de 12 metros en la costa de Inglaterra, en Dorset, un lugar conocido como la Costa Jurásica por la cantidad de fósiles de dinosaurios que se han encontrado, convirtiendo inmediatamente la zona en un punto obligado del *fanturism*.

Otro caso interesante es el de las bebidas. Ommegang (QR21) patrocina y produce las cervezas inspiradas en *Game of Thrones*. A su línea de levaduras *lager* y *ale*, entre las que destaca la Iron Throne Blonde, se sumaron, en 2014, la Valar Morghulis y la Fire and Blood, en homenaje a la casa de los Targaryen, conocida por sus dragones. El éxito de este tipo de propuestas ha movilizado a distintas empresas a crear sus propios néctares vinculados a historias de gran suceso. En Bon Temps, el pueblo donde transcurre la historia de *True Blood* (HBO, 2008-2014), la bebida favorita es la sangre, consumida principalmente por los vampiros que han salido a la luz pública para reclamar sus derechos civiles, pero también los fans pueden disfrutarla y acercarse a esa experiencia a través de TruBlood, una bebida algo densa con sabor a naranja que se vende en ediciones limitadas a través de su página web. (QR22) En otra orilla, Duff, la cerveza de *The Simpsons* –quizá la bebida más famosa del mundo de la ficción– representa un caso peculiar al existir en el *offline* bajo una naturaleza distinta sin haber perdido un ápice de su atractivo e interés. Ocurre que Matt Groening, su creador, se ha negado a otorgarla como licencia de cerveza para evitar que los niños quieran comprarla, pero los fans de la familia amarilla igual la consumen y atesoran, aunque solo contenga bebida energizante.



QR21



QR22

En la sexta temporada de *Parks and Recreation* (NBC, 2009-2015), Ben Wyatt, luego de quedar desempleado, crea el juego de mesa The Cones of Dunshire, un juego de roles sumamente complicado que reaparece en la serie en contadas ocasiones. Hay que mencionar que el diseño del juego estuvo a cargo de la empresa Mayfair, creadores del popular

juego Los Colonos de Catán (*Settlers of Catan*), y no de los guionistas de la serie. En enero de 2015, una versión de demostración debutó en la convención GenCon, que se llevó a cabo en Indiana (estado en el cual se desarrolla la serie). Solo se vendieron 33 *tickets* para jugar The Cones of Dunshire a 100 dólares cada uno y se agotaron en tan solo minutos. Incluso los actores Adam Scott (el «creador» del juego) y Aziz Ansari grabaron un mensaje de introducción para los participantes. (QR23)



En julio de 2007, ocurrió uno de los más ambiciosos ejemplos de extraibilidad hasta la fecha. Durante un mes, en virtud de un acuerdo con la FOX, quince tiendas de la cadena 7-Eleven en Estados Unidos y una en Canadá se convirtieron en Kwik-E-Mart, el famoso supermercado de *The Simpsons*, para promover su estreno cinematográfico. El concepto fue idea de los creadores de la serie y su implementación costó cerca de 10 millones de dólares. En los Kwik-E-Marts se ofrecieron productos propios del universo Simpsons, como la Buzz Cola, el cereal Krusty-O's y los batidos Squishees. Además, se organizó un concurso en el que cada persona que compraba un Slurpee –algo muy parecido a una *frozen drink*– recibía un código para tentar la posibilidad de convertirse en personaje animado durante un episodio televisivo de la serie. El resultado de este despliegue fue feliz desde todo punto de vista. Los fans se sintieron trasladados a Springfield y fue toda una experiencia comprar y consumir los mismos productos que sus personajes favoritos. Las tiendas 7-Eleven que fueron transformadas experimentaron un aumento de 30 % en sus ganancias, agotando el *stock* de los productos especiales en pocas semanas. Y, definitivamente, mucho debió hacer por la taquilla local. La película de *The Simpsons* batió varios récords en Estados Unidos, incluyendo la más alta recaudación en bruto el fin de semana del estreno para una película de animación sin imágenes generadas por computadora, por delante incluso de *The Lion King* (Minkoff y Allers, 1994).

Ponderar todos estos esfuerzos como meras estrategias generadoras de dinero es asumir una postura reduccionista, pues se pierde de vista el fenómeno de base, es decir, la inmensa disposición por parte de la audiencia para formar parte de la experiencia que proponen sus historias favoritas. Hay que decir, además, que si este acercamiento no es promovido por los productores, con toda seguridad alguien más lo hará. Un buen ejemplo es el de las camisetas *geek* que utiliza Sheldon Cooper

en la serie *The Big Bang Theory*. Estas se han hecho muy populares y adquieren cada vez más el estatus de objetos de colección, pero como pertenecen a distintas firmas y licencias, que hacen difícil su comercialización bajo el sello de la serie, la web *Sheldonshirts.com*, creada por un fan, ofrece una relación completa de todas ellas y de los lugares donde pueden adquirirse.

Este no es un tema de subculturas, de carroñeros televisivos o fanáticos trasnochados, es tan solo otra acepción, acaso más visible y dinámica gracias a las nuevas tecnologías, de los efectos y bondades del arte de narrar historias. Si Dante, Verne, Cervantes, Poe, Shakespeare, por citar algunos nombres, causaron fascinación en su época fue por su inmensa capacidad para reseñar al hombre y el espíritu de su tiempo. En ese sentido, las teleseries de hoy articulan un conjunto de valores estéticos o morales con los cuales los fanáticos se implican profundamente, de ahí que hagan suyo ese mundo de ficción, que lo promuevan, que amplíen sus historias y que vuelvan a contarlas, porque las consideran reveladoras de alguna verdad. Las formas de vivir el mundo, de contar historias y de conectarse con ellas no son las mismas de antes; por eso, las expresiones felices, el compromiso y la admiración que despiertan estas narraciones audiovisuales producen sus propias retóricas e interfaces. No es más que un nuevo episodio de la misma vieja historia de amor.

Al usar las tecnologías de grabación y descarga en casa, al comprar los paquetes de DVD y participar en línea de muchas formas, los espectadores han asumido un rol determinante en el consumo y desarrollo de los contenidos televisivos. En cierta forma, la audiencia se ha convertido en el espacio en primer plano donde pueden verificarse al unísono las estrategias industriales, las tecnologías, los procesos de interacción y, por supuesto, la fascinante poética de las teleseries contemporáneas.

SEASON FINALE

Una poética *manierista*

La pantalla de televisión ha revitalizado la ficción audiovisual y ha hecho converger en ella todas las formas e ideas narrativas en las que se había involucrado hasta entonces, de allí que frases como «el mejor cine se mudó a la televisión» o «lo nuevo y distinto están en la pantalla chica» resulten cada vez menos exageradas y más entusiastas. Aunque no es posible apuntar a uno solo de los desarrollos industriales, creativos, tecnológicos o participativos como responsable del surgimiento de las tele-series como un fenómeno que acuña sus propias formas de contar historias, sí puede afirmarse que aquellos juntos han establecido el escenario para su desarrollo y popularidad. Estamos ante relatos cuya permanente innovación los convierte en material elusivo para las formalizaciones y, ciertamente, cualquier empeño por señalar trazos de un nuevo modelo narrativo corre el riesgo de instalarse en un *work in progress* indeterminado; sin embargo, intentaremos desagregar las dinámicas y recursos más significativos de esta poética para ofrecer, si no un cuadro acabado, al menos un boceto característico de su arquitectura.

Para Kristin Thompson (2003), la ficción televisiva atraviesa un momento grandioso porque es capaz de generar una inmensa fuente de referencias que conecta, en mayor medida y en distintos niveles, con el público, algo que James Longworth (2002) ha señalado como mérito de una industria audiovisual fuertemente desregularizada y diversificada, que ha sustituido a la masa por la audiencia especializada. Concepción Cascajosa (2005), a su vez, ha puesto énfasis en la competencia de las cadenas televisivas norteamericanas, hecho que ha permitido que más programas innovadores vean la luz apoyados en lo que Glen Creeber (2004) denomina la madurez de un medio capaz de acercarse, con mayor acierto que cualquier otro, a los contenidos adultos. De esos

contenidos hemos destacado en estas páginas su notable artesanía alrededor del tiempo, su capacidad para combinar los géneros, su autorreferencialidad, su juego metatextual y su fascinación por los tópicos controvertidos, características que le han valido la legitimación de la crítica y del televidente.

De alguna manera, estos relatos complejos han seguido la pauta señalada por Robert Thompson (1997) para una televisión de la calidad: el rechazo de las fórmulas; la incorporación de talentos de otros medios como el cine; el cultivo de una audiencia de clase alta, urbana, culta y joven; la utilización de la memoria para crear nuevos conflictos a partir de acontecimientos pasados; la preeminencia del escritor, y, por último, la cualidad de captar el interés de otras disciplinas. Lejos de organizarse alrededor de estos postulados y fraguar una normalización que produjera reglas imitativas, las teleseries han optado por asentar en cada producción una *maniera*, un estilo particular en el más amplio sentido de la palabra, que siguiera la línea de la tradición audiovisual –con sus tendencias narrativas, estéticas y comerciales–, pero torciéndola de acuerdo con su personalidad artística, es decir, en armonía con sus influencias y afecciones particulares.

Jordi Carrión (2011, pp. 37-39) ha señalado que las producciones a partir del año 2007 releen la tradición televisiva iniciada en los años noventa, supeditada a la competencia por el prestigio crítico y la audiencia. Sin embargo, creemos que la relectura y la subversión, la exacerbación y la distancia, la refundación y el homenaje tienen que ver con la narrativa audiovisual en general, pues desde los años noventa, cuando *Twin Peaks* se alza como prócer del espíritu precursor de *Hill Street Blues*, empezó a asentarse un *manierismo* televisivo que sirve de referencia y como modulador para distintas expresiones derivadas de este impulso.

El suceso dramático de las teleseries es consecuencia de un proceso evolutivo en la narrativa audiovisual que afecta la forma y la actitud de las producciones por influencia de la tecnología, los negocios y las artes. *Manierismo* es la idea que mejor se ajusta a su caracterización, ya que, al igual que en su acepción para las bellas artes, permite condensar una serie de ideas y concepciones que la recorren. Este drama distinto rinde tributo a las formas narrativas de la novela decimonónica y persigue el genio creativo de los grandes autores. Es un tipo de relato que contrasta con el pragmatismo de la industria al ofrecer formas diversas –multitramas, repartos corales, saltos temporales– y fondos com-

plejos –temas controversiales, impostura social, quiebre del *status quo*– que vulneran la estructura restauradora del Paradigma. Por otra parte, muchas de sus narraciones coinciden con la idea de cierto *manierismo* intelectualizado y elitista, como el que suele oponerse al barroco sensorial y popular, pues conjugan relaciones imbricadas y plagadas de referencias culturales. Es decir, mientras que las normalizaciones narrativas del audiovisual del XX se orientan a públicos de amplio espectro, el *manierismo* televisivo narra desde una impostación que apunta a un predominio formal exquisito, esmerado, que se construye a partir de la adición de elementos relativamente independientes que construyen una estructura fragmentada, ajena a cualquier principio de unidad orientado a un efecto unitario.

Esta disposición aproxima a las teleseries a la impronta de Cervantes y Shakespeare, que en su tiempo describieron el tránsito de una atmósfera renacentista, humanista e idílica a otra más bien melancólica, desencantada y compleja. Igual que en el siglo XVI, los dramas de hoy se desenvuelven con quiebres de continuidad, con un tratamiento libre y desigual del espacio y del tiempo; negando la economía, el orden y la linealidad; expandiendo y variando de forma permanente su material; y poniendo énfasis en la caracterización psicológica de sus personajes para evidenciar sus debilidades, sus pliegues fascinantes y sus cotas perversas. Si el *manierismo* en las bellas artes supuso un distanciamiento con respecto al Renacimiento clásico y armónico a partir de acontecimientos como la epidemia de peste de 1522, el saqueo de Roma, la ruptura de la unidad en la Iglesia por la Reforma protestante, la crisis económica provocada por el racionalismo económico y el nacimiento de la concepción científico-natural del mundo, el *manierismo* de las teleseries brota como resorte ante el cambio tecnológico, sociocultural y económico de fin de siglo que, como ya hemos descrito, significó un replanteamiento de los moldes y la asepsia conservadora de la industria audiovisual.

Los dramas de las teleseries se inspiran en la tradición televisiva, pero a la vez la someten a sus inclinaciones y propósitos. En todos los casos, estamos ante una relectura a partir de nuevos esquemas de negocio y de un público que apuesta por la diferencia. Los detectives, los abogados, los médicos y todos esos héroes de aventura y de ciencia ficción, tan característicos de la programación televisiva, subsisten pero con nuevos rostros, aparecen transmutados en su esencia, desbordados, desdibujados incluso en sus fronteras más firmes, como la que separa realidad de ficción: *True Blood* es un documental sobre la lucha de los

vampiros por la igualdad de sus derechos civiles en Estados Unidos; en cambio, *The Office* (NBC, 2005-2013) es una comedia que se desarrolla como falso documental. El *manierismo* de este nuevo drama reinterpreta los géneros clásicos para producir híbridos tan sólidos como sugestivos. *NYPD Blue* (ABC, 1993-2005) es una historia de policías, pero también un drama familiar sustentado en las relaciones de sus personajes; la investigación procedimental transcurre en un segundo plano para describir, por ejemplo, la búsqueda espiritual y la redención de Bobby Simone. *Battlestar Galactica* (Sci-Fi Channel, 2003-2009) es un espectáculo de ciencia ficción y, al mismo tiempo, una poderosa alegoría que cuece el tema político con tanta efectividad y realismo como *The West Wing*. *Deadwood* no es el *western* moral y patriótico de los años cincuenta, no es *Bonanza* (NBC, 1959-1973) ni *Gunsmoke* (CBS, 1955-1975), no hay familias unidas ni *sheriff* salvador que se pierda cabalgando al final de cada episodio, no, *Deadwood* es un pueblo infecto del viejo oeste donde todos tratan de sobrevivir como pueden a un mundo sin redención. Los protagonistas de *Nip/Tuck* (FX, 2003-2010) son cirujanos, sus vidas discurren en un ambiente médico, pero las situaciones profesionales que viven se conjugan con casos de incesto, homosexualidad, aborto, pedofilia, lactancia erótica y sectas religiosas. En *Nip/Tuck*, la autodestrucción se impone sobre la salvación, los médicos no salvan vidas; por el contrario, sus vidas se desmoronan a causa del estrés, la envidia, la lujuria y el crimen.

La actitud que circula en estos dramas parece consecuente con cierta visión crítica de una sociedad escéptica y pendiente del gozo, entusiasmada por rodearse de tecnología y artificios que prolonguen la experiencia sensorial. Las teleseries se construyen como la crónica de un tiempo en el que se fomentan los efectos espectaculares, la transgresión de las reglas y el ejercicio de una libertad pasmada que se aleja definitivamente de los principios de la utopía moderna postulados por una ya lejana Revolución francesa. «¿Sabes lo que es la felicidad? –explica Don Draper en el cuarto episodio de la primera temporada de *Mad Men*–. La felicidad es el olor de un coche nuevo. Es ser libre de las ataduras del miedo. Es una valla en un lado de la carretera que dice que lo que estás haciendo lo estás haciendo bien». La tensión, la confusión, el desequilibrio, la escisión, el desasosiego, la angustia, el desconcierto entre lo real y lo irreal, las coartadas de la verdad, son tópicos recurrentes. El gran tema que impulsa sus historias se acerca mucho al concepto de decadencia, una decadencia cultural, económica, social, finisecular y de

resonancias apocalípticas, ilustradas muy bien por los zombis de *The Walking Dead*. Se observa una complacencia cada vez más clara por el defecto psíquico o somático, donde lo monstruoso o lo anormal se recubren de un intelectualismo ilusorio –*Dexter*, *Hannibal*, *The Shield*, *The Sopranos*– que no disimula su irracionalismo y cuyo empaque en alta definición, su preciosismo formal y su estética deslumbrante parecen sugerir, de forma cínica y paradójica, la complacencia por ignorar o evadir su propio declive.

En cada episodio, las teleseries afirman una *maniera* de narrar que las hace únicas echando mano de la tradición artística y audiovisual, pero al mismo tiempo componen un marco que les otorga identidad común en virtud de ciertos elementos fundamentales como son el tiempo, la forma y la participación, acaso los componentes básicos de una poética que intentamos consolidar sobre la base de todo lo descrito hasta este punto.

La propia naturaleza del contenido televisivo –tan expuesto a pautas de producción, de exhibición, de distribución, de periodización– provoca que sus relatos se conciban como un flujo narrativo que se desarrolla en el tiempo. Percibir el tiempo significa percibir movimientos, variaciones, mutaciones, cambios. Esa es la causa de su densidad argumental; por eso, cuando se hace referencia a las teleseries, se habla de eventos narrativos, de lo que ocurre en sus episodios. De modo que bien podríamos decir que sus relatos se construyen como un arte del tiempo. El tiempo es su objeto, sujeto e instrumento principal de representación.

El tiempo narrativo, destinado a contar, subordina todas las demás nociones de tiempo –histórico, filosófico, entre otros– y manipula la trama para establecer el marco en el que se relata y recibe una historia. El tiempo es inmenso, lleno de posibilidades, pero en el caso de las teleseries, todo ese tiempo debe desarrollarse en el margen de lo que admite una pantalla de televisión. En ella, el tiempo está rigurosamente controlado por la gestión de entregas semanales y los cortes comerciales; es un dispositivo implacable que no escapa al *streaming* ni a los paquetes de DVD, porque enfrentarse a una de estas historias por cualquier canal de distribución implica enfrentarse al mismo tiempo que en la pantalla.

El sello distintivo de las teleseries es la lograda hibridación entre narración serial y autoconclusiva, artificio que las destaca de otras formas, porque permite sistematizar un relato complejo que alterna episodios de historia entre vacíos temporales que, como hemos visto, definen la experiencia ficcional. Ahora bien, Mittell ha observado que reunir epi-

sodios en empaques de DVD cambia drásticamente la experiencia televisiva, ya que el tiempo se vuelve mucho más controlable y variable para los espectadores, a la vez que elimina la experiencia cultural de ver colectivamente un episodio junto a otros millones de espectadores simultáneamente (Mittell, 2013). Así pues, cabe apuntar que la experiencia ficcional resulta de la modulación del tiempo en pantalla, pues involucra los contextos de recepción material, que pueden plegarse al consumo ritual de entregas o no.

La efectividad de las historias depende en gran medida de la habilidad para articular las acciones que definen la experiencia del tiempo. Los eventos de progresión y las paraelipsis buscan respuestas de los espectadores, y estimulan su interés y compromiso desarrollando situaciones llamadas *cliffhanger* —«al borde del abismo»— que generan el suspenso o *shock* necesario para querer buscar la siguiente entrega. Esta cualidad hace que el drama se conciba como una narrativa tensional que renueva permanentemente la expectativa de la audiencia en función de lo que pueda ocurrir más adelante con los personajes o el nudo de la trama. En ese sentido, el drama televisivo interactúa entre el suspenso, la curiosidad y la sorpresa para establecer, como señala Raphaël Baroni (2007), una ansiedad que resulta de alargar las resoluciones y generar tensión a través de eventos repentinos o inesperados. La estructura laberíntica, fértil en tramas y personajes, permite multiplicar las posibilidades de este efecto.

Ahora bien, no todos los eventos son serializados. Aquellos que tienen la capacidad de desplegar la energía suficiente para movilizar la trama y asentar un tono narrativo son los eventos nucleares, estos actúan por «fisión» o «fusión» —para seguir con el símil atómico— sobre los personajes, transformándolos y decidiendo sus acciones. Por su parte, los eventos menores no obran los mismos efectos decisivos y prolongados, pero su ligereza contribuye a la peripecia tensional y aportan textura, riqueza y dimensión a los personajes y al universo representado. En la lógica del Paradigma y las normalizaciones, los distintos eventos —y, en consecuencia, los distintos temas— progresan de manera simultánea, pero en este nuevo drama televisivo no necesariamente es así, de modo que los eventos menores y nucleares se activan y se alternan convenientemente en función de los requerimientos de su virtud esencial: la tensión dramática.

Al acumular eventos en el tiempo, los dramas televisivos deben ajustar regularmente la memoria narrativa y, para ello, recurren a personajes que traen a colación sucesos del pasado y les otorgan continuidad con

sus diálogos y sus acciones, o a través del propio universo ficcional, que registra, asimila y luce las consecuencias de esos eventos: el paso del huracán Katrina en *Treme*, el horror enquistado en los policías de *True Detective* tras investigar la muerte de Dora, la infidelidad de Noé y Allison en *The Affair* (Showtime, 2014-2015). Mientras más referencia se haga a eventos del pasado, mayor será el rol que juegue la memoria para actualizar la continuidad del relato y penetrar en la consistencia de lo acumulativo y su impacto.

Sin embargo, el mayor reto que enfrenta este flujo narrativo es el hecho no previsto de su final, circunstancia que obliga a los guionistas a construir universos ficcionales capaces de sostenerse por años, en tanto la sintonía esté de su lado, como si se tratara de una transmisión *ad infinitum*, con personajes diversos, complejos y situaciones no advertidas. Esto distancia tremendamente a los dramas seriales de cualquier otro producto narrativo de la cultura popular, pues operan como seres vivos, dispuestos al cambio en función de las cifras de audiencia, la disponibilidad de los actores o la capacidad de sus guionistas para sostener el pulso. Ante esta eventualidad, un *manierismo* de la forma desplegada en el tiempo resulta fundamental para apuntalar el éxito de los relatos.

La forma de una teleserie se define en correspondencia con las técnicas narrativas que despliega y que pueden constituir atracciones en sí mismas –piénsese en *Lost* o *Fringe*–. Nos referimos a los cambios de perspectiva, a la fusión de mundos distintos, a las narraciones invertidas, a los múltiples niveles de interpretación, a las elipsis complejas, a las revelaciones de futuro, a la sofisticación de las imágenes, a las irrupciones musicales... Todos esos recursos, lejos de distanciar al público de los acontecimientos de la diégesis y romper la ilusión de lo narrado, sirven de acicate para una audiencia que aprecia tanto el desarrollo de la historia como el uso creativo de los dispositivos para contar. Tal como ocurre con la arquitectura industrial, que exhibe tuberías y viguetas, otrora ocultas por el hormigón, sin perder estética o funcionalidad.

La variabilidad de la forma es un signo distintivo de los nuevos dramas. Sus flexiones fascinantes no solo reconviene los límites de las producciones habituales, sino que operan como un mecanismo de compromiso, especialmente cuando generan efectos disruptivos, pues obligan al espectador a prestar atención y reformular el patrón de decodificación para asimilar el nuevo curso de los eventos. Los dramas complejos suelen convocar audiencias especializadas, interesadas muchas veces en la

exploración de lo extradiscursivo, de modo que es común hallar artificios de desorientación como las mudas de tiempo o de realidad para complacer a su auditorio. Como han señalado Kristin Thompson (2003) y Jason Mittell (2013), existe un grado de autoconciencia, un modo de visionado «metarreflexivo» en los espectadores que se acercan a estos programas no solo para saber ¿qué pasará?, sino también ¿cómo hizo eso? Esto último permite entender el placer ficcional por las teleseries como un dispositivo paradójico de doble entrada, porque al tiempo que sustenta su experiencia en la verosimilitud de la historia, se gratifica en el reconocimiento de sus estrategias de manipulación.

La forma es inaprehensible. Se reinventa conforme fluye la materia narrativa y dibuja contracciones, fragmentaciones, estiramientos, condensaciones, a la vez que se devora a sí misma y se regenera. La dimensión externa de la forma puede describirse a partir de los elementos espectaculares –los adornos artísticos, diría Aristóteles– que operan en la superficie inmediata de la puesta en escena y que involucran principalmente a la imagen y el sonido. La dimensión interna tiene que ver con el pulso dramático que moviliza las acciones y las lleva a un siguiente nivel de expectación y apuesta. Ambas son caras de la misma moneda y operan de manera simbiótica. En «Mizumono», el último capítulo de la segunda temporada de *Hannibal*, la profusión de hemoglobina, los primeros planos saturados, la iluminación en alto contraste y la música cargante apenas representan el empaque en el que se nos ofrece el giro sin retorno de su protagonista. La grandilocuencia no está en el festín de sangre y navajazos, la potencia surge desde el centro mismo de los personajes y sus relaciones, donde la verdad, el amor, la amistad, la decepción y la perversión se conjugan en la metáfora de la tormenta que arrecia fuera de la casa de Hannibal Lecter mientras él, dentro, agrava la suya propia. No es el destello magistral de un cuchillo el responsable, *per se*, de la fuerza que supura la secuencia final, sino la manera como Hannibal «huele» y resuelve las traiciones.

Durante la tercera temporada de *Game of Thrones*, las tramas convergen y se afectan después de haber discurrido en paralelo por buen tiempo. El virtuosismo de encuadres complicados, las transiciones temerarias y los efectos deslumbrantes refractan el ritmo cardíaco de la historia. Las líneas dramáticas se entrecruzan, las lecturas se superponen, los personajes tuercen sus destinos y, de ese modo, perfilan el relato hasta darle una nueva forma que impacta con el espectáculo

visual que sabe producir, pero que estremece a partir de temas sensibles como la lealtad, el egoísmo, las ambiciones, el hogar y la familia. La cuarta temporada, irregular y menos intensa, compensa sus capítulos sin norte claro con secuencias épicas fabulosas, como la lucha contra los esqueletos, y eventos sorprendidos que instalan a los personajes en actos de equilibrista que, aunque no llevan muy lejos en la historia, logran el propósito de mantener el enganche y renovar el interés. *Game of Thrones* debe gran parte de su éxito a esa hábil artesanía de su forma. No es *The Wire* o *Breaking Bad*, pues pone mayor énfasis en el divertimento que en la exploración humana, pero eso no resta un ápice a la solvente experiencia narrativa que propone.

La quinta temporada de *The Good Wife* es otro ejemplo ilustrativo de cómo pueden oírse los engranajes del aparato narrativo corrigiendo posiciones, recalibrando pulsos y engranando nuevos piñones para ajustar la forma mientras ocurren los vaivenes del relato. El bufete se ha dividido. Por un lado, Lockhart & Gardner y, por otro, Florrick & Agos; por tanto, el relato se expande y duplica las conjugaciones en cada línea de acción que ha desarrollado la historia: el Gobierno de Chicago, la fiscalía, Chumhum y sus problemas con China, el tema electoral, el siempre acechante Canning, y demás. Ese aire entre los personajes obliga al espectador a cultivar nuevas hipótesis y expectativas. La trama parece perder fuerza; sin embargo, los casos judiciales de cada semana se encargan de mantener el flujo de emociones entre ambas firmas de abogados. La dinámica narrativa cambia con respecto a las temporadas precedentes, pero no las relaciones de amor y de guerra entre los personajes, a quienes ese aire les ha otorgado nuevas posibilidades de desarrollo. De pronto, ocurre lo inesperado, Will Gardner, el socio que todas las apuestas daban como pareja definitiva para la protagonista, Alicia, es asesinado. Will no va más. Todo ocurre de un porrazo. Pudo ser un espectacular *cliffhanger* entre dos temporadas esperando la confirmación de su fallecimiento, pero no, el *manierismo* de *The Good Wife* juega las piezas de otro modo. La muerte de Will ocurre a mitad de temporada y tiene efectos reactivos en los personajes, la forma vuelve a cambiar, los tonos se oscurecen, se explora en el dolor y el vacío, y el final de temporada deja expuestos nuevos caminos, algunos difusos, otros impredecibles, pero que igual habrán de recorrerse.

El jarrón da forma al vacío como la música al silencio, decía Georges Braque. De ese mismo modo, cada teleserie da forma propia a su histo-

ria. Las normalizaciones aristotélicas observan una tendencia a la composición sublime, a la unidad, al equilibrio esencial de su estructura, a la organización armónica e integradora de las partes; sin embargo, las teleseries optan por la fragmentación y la descomposición. Su forma es elusiva, pero su elemento organizador es la tensión dramática, definida a partir del impulso *manierista* de sus escritores; subvierten cualquier cortapisa de anclaje neoclásico para componer el flujo vívido necesario para sostener una comunicación efectiva y un interés galopante por encima de cualquier otra variable. La forma es el relato y su esencia es la total libertad.

Nos gusta pensar que este impulso *manierista*, este arrebató estético narrativo en pro de la tensión dramática, otorga a las teleseries aquello que los renacentistas llamaban *grazia* y que caracterizaban como un elemento indefinible, sometido al instinto del artista. Si a decir de los grandes maestros la correcta proporción produce belleza, queda demostrado que un atisbo de deformación y virtuosismo estimulan la osadía del diseño.

Los giros *manieristas*, aunque de distinta índole, tienen como centro neurálgico de sus operaciones a los personajes. El acento está siempre puesto sobre ellos, las luces los destacan, y todo alrededor funciona como un inmenso quirófano al que se asoma el espectador para asistir a la lenta disección de su complejidad. Se trata de personajes más terrenales y menos fantásticos, más imperfectos y más falibles. En *The Good Wife*, por ejemplo, no se les concibe como héroes o villanos, sino como personalidades que revelan nuevas facetas conforme se desenvuelven en ese mundo de estratagemas legales, intereses empresariales, presiones políticas y carencias amorosas. El interés de la historia no está en los hechos, sino en aquello que los efectos revelan de los personajes. Por esta razón, la concepción paradigmática del conflicto, entendido como obstáculo que entorpece la consecución del objetivo, no calza en este nuevo drama. El conflicto, la mayoría de las veces, está dentro del personaje y, lejos de resolverlo, el relato se ocupa de descomponerlo, de someterlo a una serie de rigores, de templarlo hasta el paroxismo en términos de agobio físico o confrontación psicológica a través de proyecciones y contextos dramáticos que acaban salpicando al espectador.

Los personajes son elementos funcionales. Aunque exista una gran estrella que haga las veces de «ancla» del programa, su protagonismo es relativo porque las jerarquías se alternan. Meredith Grey, de *Grey's Anatomy*, se ha licuado entre los demás personajes que la acompañan en la

historia del hospital de Seattle, pese a que su nombre rubrica el título. Es también el caso de Nucky Thompson, el protagonista de *Boardwalk Empire*, que en la última temporada resurgió de la medianía a la que había sido relegado para ofrecer un espléndido canto de cisne. La fluctuación de los personajes y sus intensidades se definen en aras de la mejor urdimbre que mantenga viva la intriga estructural. Lo mismo podemos decir de las múltiples líneas de acción y de los temas que se abordan. En el Paradigma, usualmente se reconoce un tema principal y otros dos o tres asuntos menores que conservan su jerarquía a lo largo del relato, pero en este nuevo drama los temas rivalizan en importancia, se despliegan en magnitudes diferentes y su dinamismo es el que construye la sensación laberíntica orquestada por el *manierismo* que persigue la tensión dramática. *The Wonder Years* se caracterizó por desarrollar un solo tema por episodio. *Everybody Loves Raymond* (CBS, 1995-2006) y *Frasier* (NBC, 1993-2004) manejaban dos, era fácil identificar su jerarquía a partir del tiempo de desarrollo en pantalla y de la trascendencia de los eventos de progresión que planteaban. *Friends* –salvo contadas excepciones– desplegaba hasta tres motivos de distinto rango desarrollados en duplas de personajes que cambiaban en cada entrega, pero en lo que se refiere a la «historia extendida», los seis amigos alternaban sus jerarquías y protagonismos como fichas de un juego de estrategia.

Los temas no solo fluctúan en la organización jerárquica de manera conveniente, sino que pueden transformarse, descartarse o agregarse de acuerdo con su eficacia. En las normalizaciones de la industria, los temas se exponen con claridad y permanecen inmutables hasta el episodio final, a excepción de aquellos que se plantean como tramas autoconclusivas. En cambio, en las teleseries del nuevo drama, se producen evoluciones, ocurre una serie de eventos que complejizan reconocer el tema de fondo hasta que se revela, si bien no como algo definitivo, como un poliedro que ofrece alternadamente cada una de sus caras.

Al inicio de *Breaking Bad*, la enfermedad de Walter White parece definirse como el tema primero de la jerarquía, pero pronto queda claro que será el mundo de las drogas, impostación que cambia más adelante al imponerse la degradación moral, hasta que ocurre una última transmutación que encumbra el orgullo como cuestión primordial. Los temas de las teleseries mutan en su esencia, se reconfiguran, cambian de sustancia determinando fluctuaciones diversas no solo en la trama, sino también en los espectadores, que deben recomponer sus expectati-

vas, su sistema axiológico, en fin, sus coordenadas de valoración moral, estética y dramática.

Las teleseries movilizan a las audiencias para participar activamente al nivel de la forma; de ese modo, se desmarcan de la producción convencional y hacen gala de su narrativa innovadora. La enorme popularidad de estos programas corrobora que, junto a la profundidad de los personajes, al desarrollo fascinante de las tramas, al virtuosismo técnico-narrativo y al flujo de emoción desbordante, su gran aporte en esta tercera edad dorada de la televisión es la complicidad formal del público con la ficción. Una implicación proteica, si se piensa que los triunfos y las agudezas desarrolladas por la audiencia inspiran modos de narrar más sutiles, sugerentes e intuitivos.

Muchas veces las narraciones adquieren un ritmo moroso, contemplativo, de primeros planos y silencios, de gestos mínimos y acciones vagas que parecen no conducir a ninguna parte, y, no obstante, están pasando cosas: es el tiempo del subtexto, de las entrelíneas. El relato audiovisual necesita imágenes y sonidos que operen como indicadores externos y describan el estado interior y la subjetividad de los personajes. Para tales efectos, se recurre normalmente al diálogo o a las evidencias puntuales que cumplan ese cometido. Sin embargo, en este nuevo drama, los espectadores construyen los estados interiores de los personajes, completan sus pensamientos, los entienden. El triángulo sexual entre Francis, Claire y Meechum, durante la segunda temporada de *House of Cards*, se construye a partir de gestos corteses que lucen inocuos, miradas oblicuas, acciones mudas, presencias contenidas, tensiones en el rostro; no hay un texto ni una imagen obvia que describa la aproximación y la coincidencia. El público ha aprendido a inferir, deducir, sospechar y leer esas variaciones en el rictus, esa cadencia maquinadora, esa luz contrastada que expone los pliegues del carácter y transparenta lo que no es obvio.

Más allá de su final desconcertante, que dividió al mundo entre quienes la consideran un «juego vacío» o el *Sargent Pepper's Lonely Hearts Club Band* de la televisión, *Lost* representa hasta hoy el mayor patio de ensayo acerca de las inmensas posibilidades del drama televisivo. Al advertir que un tipo de narración en complicidad con el televidente era viable, a partir de la búsqueda de respuestas y del *fill it yourself*, no solo socavó la unidad formal clásica, sino que sentó un precedente desestructurador que hoy parece penetrar en las entrañas mismas del

drama. En *The Leftovers* (HBO, 2014-2015), la causalidad ha sido omitida. El 2 % de la población mundial ha desaparecido misteriosamente y el relato se concentra en las consecuencias, específicamente en las que atañen a los habitantes de un pueblo anodino en el estado de Nueva York, donde esta esfumación colectiva, esta partida súbita, no ha sido asimilada. No es una historia que hurga en la abducción por obra de los extraterrestres o en campos magnéticos o agujeros negros, no, ningún personaje está interesado en saber qué ocurrió. Los *leftovers* –literalmente, los sobrantes, los restos– viven atravesados por la mayor de las desesperanzas: aquella que indica que algún tipo de dios, o lo que sea que haya provocado el fenómeno, escogió dejarlos y llevarse a los buenos y a los justos. En esas circunstancias, qué importan las causas, los orígenes, si se está viviendo el final.

The Leftovers es extraña, remolona, incomprensible en muchos tramos; la música y el ritmo crean una atmósfera densa, enigmática, que hace las veces de un mantra que acompaña la dura crónica del sufrimiento. No es una teleserie para todos los públicos, es un misterio que no encara el misterio y, al rehuir las causas, es decir, al evadir el dispositivo que otorga sentido y unidad al flujo de eventos, el drama adquiere la forma de un conjunto ambiguo de rizomas sin norte ni respuesta: cuenta historias sin contar nada. Si bien la primera temporada se ha focalizado en Nora Durst, la fragmentación del relato linda con la desconexión, aunque los capítulos corales hayan servido para contextualizar y ahondar en la fractura social, apocalíptica, producida por la desaparición en masa de esos 140 millones de personas. *The Leftovers* no tiene respuestas y no pretende darlas. Si con *Lost* había esperanza de que las preguntas fueran contestadas algún día, con *The Leftovers* sabemos de antemano que eso no va a ocurrir. Una audacia que seguro motivará foros, tuits, blogs, videos aficionados y demás ingenios para ocuparse de todo aquello que la trama no aborda y que servirá para notar, una vez más, que si el público se lanza al juego de *puzzles* es porque le interesan las historias, así sea una que no cuenta «nada», donde no hay eventos de recorrido que compongan el tiempo. Estamos ante otro gran «juego vacío» o ante un nuevo impulso *manierista* de exploración narrativa que asentará su propia estela.

Las teleseries, en virtud de todo lo anterior, se han convertido en la más importante educación audiovisual de los últimos tiempos, pues cultivan capacidades de comprensión narrativa y de conocimiento téc-

nico que luego se extrapolan a otros ámbitos e interfaces mediáticas. Durante mucho tiempo fueron consideradas como una diversión poco digna para el interés académico e intelectual; sin embargo, cada vez con más frecuencia se asumen como objeto de análisis crítico en libros, coloquios y cursos, en mérito a sus cualidades artísticas o por su valor sociológico o histórico. Representan el mejor cine y la mejor literatura fusionados en un mismo producto, son obras culturales que transmiten cierta visión del mundo y cierta forma de narrar que encarna la complejidad humana.

Pero, al mismo tiempo, son algo completamente nuevo, pues suponen una experiencia que ni las grandes novelas ni los mejores clásicos del cine están en condiciones de ofrecer: la experiencia estética de su serialidad ligada a la transmisión original, aquella que hace desbordar la historia más allá de la pantalla, aquella que convoca, conecta, circula y administra un flujo de emociones vívidas vinculadas, como nunca antes, a la expectativa social, a la tensión colectiva y la sorpresa general. La estética del visionado simultáneo, que reúne a todos en el mismo punto del relato, participando en colaboración y decodificando la historia, constituye, acaso, el ritual de masas más grande de este siglo XXI, comparable a ese otro fenómeno gregario que es el fútbol.

Más que en cualquier otro tiempo, los relatos nos rodean, nos arropan, nos abrazan desde las computadoras e internet, a través de los teléfonos móviles, en forma de anuncios publicitarios, conversaciones, videojuegos, videoclips. Y si advertimos, de pronto, que las historias gozan de un estatus diferente, convendría preguntarse: ¿por qué les hemos otorgado protagonismo? Paul Ricoeur decía que las historias eran discursos consustanciales a la reflexión, parte fundamental de la vida cognoscitiva y afectiva de las personas, porque promovían la intersubjetividad e intervenían en aspectos éticos y prácticos (1992). Por un lado, están las narrativas que exponen el conocimiento y relatan el aprendizaje del hombre en el desarrollo de su pensamiento; y, por otro, aquellas que se ocupan de lo individual y particular, que consolidan las nociones de identidad, de diversidad y de diferencia. De modo que bien podemos decir que las historias explican el mundo y sus relaciones, dan sentido a la anarquía de la existencia, pero no solo como ejercicio intelectual, sino también como experiencia personal y emotiva. Quizá por eso Kenneth Burke les llamaba «el equipaje de la vida», porque la vida por sí sola no está equipada para vivirse.

Marcel Duchamp decía que el observador hace al cuadro. Lo mismo pasa con estas teleseries: son capaces de mostrar lo mejor y lo peor del ser humano, pueden radiografiar miserias y encumbrar talentos, pero también pueden devolvernos la historia de hombres y mujeres que en este tiempo desbrozan su compleja naturaleza, su extraña idea de lo que son los sueños, las fantasías, el placer, la ambición, el dolor y el amor en sus distintas formas, en fin, las filias y fobias que componen la vida contemporánea.

Referencias bibliográficas

- Aristóteles (1963). *Poética* (Trad.: E. Schlesinger). Buenos Aires, Argentina: Emecé.
- Bal, M. (1999). *Teoría de la narrativa*. Madrid, España: Cátedra.
- Balló, J., y Pérez, X. (2005). *Yo ya he estado aquí. Ficciones de la repetición*. Barcelona, España: Anagrama.
- Baroni, R. (2007). *La tension narrative: suspense, curiosité et surprise*. París, Francia: Seuil.
- Bataille, G. (1959). *La literatura y el mal*. Madrid, España: Taurus.
- Berelowitz, M. (2012). *10 Ways Marketers Are Using the Second Screen*. Nueva York, NY: JWT Intelligence. Recuperado de www.jwtintelligence.com/wp-content/uploads/2012/05/TV_5-8.pdf
- Berman, M. (2006). *Todo lo sólido se desvanece en el aire*. México D. F.: Siglo XXI.
- Bonitzer, P. (2007). *El campo ciego. Ensayos sobre el realismo en el cine*. Buenos Aires, Argentina: Santiago Arcos.
- Buonanno, M. (2002). *Le formule del racconto televisivo*. Milán, Italia: Sansoni.
- Buonanno, M. (2007). *The Age of Television: Experiences and Theories*. Chicago, IL: Intellect Books.
- Calabrese, O. (1994). *La era neobarroca*. Madrid, España: Cátedra.
- Cano, P. (2002). *De Aristóteles a Woody Allen. Poética y retórica para cine y televisión*. Barcelona, España: Gedisa.

- Cappello, G. (2014). El guionista en su laberinto: consideraciones y prácticas narrativas en la convergencia. En G. Carbone de Mora y Ó. Quezada (Eds.). *Comunicación e industria digital. 14 Encuentro Latinoamericano de Facultades de Comunicación Social* (pp. 115-122). Universidad de Lima.
- Carlón, M. (2006). *De lo cinematográfico a lo televisivo: metatelevisión, lenguaje y temporalidad*. Buenos Aires, Argentina: La Crujía.
- Carr, D. (25 de febrero de 2013). Giving Viewers What They Want. *The New York Times*. Recuperado de http://www.nytimes.com/2013/02/25/business/media/for-house-of-cards-using-big-data-to-guarantee-its-popularity.html?pagewanted=all&_r=0
- Carrión, J. (2011). *Teleshakespeare*. Madrid, España: Errata Naturae.
- Cascajosa, C. (octubre, 2005). Por un drama de calidad en televisión: la segunda edad dorada de la televisión norteamericana. *Comunicar, XIII*(25). Recuperado de <http://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=25&articulo=25-2005-157&mostrar=descriptores#descriptores>
- Cascajosa, C. (noviembre, 2006). No es televisión, es HBO: la búsqueda de la diferencia como indicador de calidad en los dramas del canal HBO. *ZER. Revista de Estudios de la Comunicación, 21*, 23-33.
- Cascajosa, C. (2009). La nueva edad dorada de la televisión norteamericana. *Secuencias: Revista de Historia del Cine* (29), 6-31.
- Casetti, F., y Odin, R. (1990). De la paléo- à la néo-télévision. *Communications, 51*, 10-24.
- Clark, B. (1947). *European Theories of the Drama*. Nueva York, NY: Crown Publishers.
- Clarke, M. J. (2012). *Transmedia Television: New Trends in Network Serial Production*. Nueva York, NY: Bloomsbury.
- Comparato, D. (1992). *De la creación al guión*. Madrid, España: IORTV.
- Cortés, L., y Rodríguez, M. del M. (2011). La influencia del estilo visual cinematográfico en las series de ficción televisivas. En M. Pérez-Gómez (Ed.). *Previously On. Estudios interdisciplinarios sobre la ficción televisiva en la Tercera Edad de Oro de la Televisión* (pp.

- 71-87). Sevilla: Biblioteca de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla.
- Creeber, G. (2004). *Serial Television: Big Drama on the Small Screen*. Londres, Reino Unido: British Film Institute.
- Dancyger, K., y Rush, J. (1991). *Alternative Scriptwriting. Writing Beyond the Rules*. Boston, MA: Focal Press.
- De Certeau, M. (1984). *The Practice of Everyday Life*. Berkeley, CA: University of California.
- Douglas, P. (2007). *Cómo escribir una serie dramática de televisión*. Barcelona, España: Alba Editorial.
- Eco, U. (1986). *Lector in fabula*. Barcelona, España: Lumen.
- Eco, U. (1988). *De los espejos y otros ensayos*. Barcelona, España: Lumen.
- Eliade, M. (2002). *Aspectos del mito*. Barcelona, España: Paidós.
- Feuer, J. (2003). Quality Drama in the US: The New Golden Age? En M. Hilmes (Ed.). *The Television History Book* (pp. 98-102). Londres, Reino Unido: British Film Institute.
- Field, S. (2001 [1979]). *El libro del guión*. (6.^a edición). Madrid, España: Plot.
- García Martínez, A. N. (2009). El espejo roto: la metaficción en las series anglosajonas. *Revista Latina de Comunicación Social*, 64. Recuperado de http://www.revistalatinacs.org/09/art/852_UNAV/53_81_Alberto_Garcia.html
- García Martínez, A. N. (2012). Una máquina de contar historias. En J. M. de Toro Martín, I. Bel, y A. Sánchez Tabernero (Eds.). *La televisión en España. Informe 2012* (pp. 225-246). Barcelona, España: Deusto y Uteca.
- García Peiró, J. M. (2012). *La secuencia onírica y la construcción de la interioridad en la ficción serial contemporánea*. (Trabajo de investigación de fin de máster). Universidad Pompeu Fabra. Barcelona, España. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10230/20708>
- Gaudreault, A., y Jost, F. (1995). *El relato cinematográfico*. Barcelona, España: Paidós.

- Gordillo, I. (2009). *La bipertelevisión: géneros y formatos*. Quito, Ecuador: Quipus-Ciespal.
- Guardiola, I. (2012). Nuevos formatos en la ficción televisiva. En M. Francés y G. Llorca (Coords.). *La ficción audiovisual en España. Relatos, tendencias y sinergias productivas* (pp. 75-101). Barcelona, España: Gedisa.
- Hale, L. M. (2002). *Design and Implementation of Computer Supported Collaborative Learning: FanDomination.Net*. Recuperado de <http://www.fanhhistory.com/files/fandomination.pdf>
- Hastings, R., y Wells, D. (2013). Carta a los inversores de Netflix. Recuperado de <http://files.shareholder.com/downloads/NFLX/2745605111x0x698481/ecfe1ab4-66f5-4e23-a64a-1ca025216e5e/Q313%20Earnings%20Letter%2010.21.13%2010.30am.pdf>
- Innocenti, V., y Pescatore, G. (2011). Los modelos narrativos de la serialidad televisiva. *La Balsa de la Medusa* (6), 31-50.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona, España: Paidós.
- Jenkins, H. (12 de diciembre de 2009). The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling. *Confessions of an Aca/Fan*. [Archivo de blog]. Recuperado de http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html
- Jurgensen, J. (19 de marzo de 2012). HBO's Bigger, Pricier Game of Thrones. *The Wall Street Journal*. Recuperado de <http://online.wsj.com/news/articles/SB10001424052702303404704577309432008018946?mg=reno64-wsj&url=http%3A%2F%2Fonline.wsj.com%2Farticle%2FSB10001424052702303404704577309432008018946.html>
- La Ferla, J. (2009). *Cine (y) digital. Aproximaciones a posibles convergencias entre el cinematógrafo y la computadora*. Buenos Aires, Argentina: Manantial.
- Lavandier, Y. (2003). *La dramaturgia: los mecanismos del relato*. Madrid, España: Ediciones Internacionales Universitarias.
- Lawson, J. H. (1976). *Teoría y técnica de la dramaturgia*. La Habana, Cuba: Arte y Literatura.
- Lipovetsky, G., y Serroy, J. (2009). *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona, España: Anagrama.

- Lipovetsky, G., y Charles, S. (2004). *Los tiempos hipermodernos*. Barcelona, España: Anagrama.
- Longworth, J. L. Jr. (2002). *TV Creators: Conversations with America's Top Producers of Television Drama* (segundo volumen). Siracusa, Italia: Syracuse University Press.
- López Eire, A. (2002). *Retórica clásica y teoría literaria moderna*. Madrid, España: Arco Libros.
- McKee, R. (2008 [2002]). *El guión: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. (7.^a edición). Barcelona: Alba.
- Mittell, J. (2007). Film and Television Narrative. En D. Herman (Ed.). *The Cambridge Companion to Narrative* (pp. 156-171). Nueva York, NY: Cambridge University Press.
- Mittell, J. (2013). *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. Pre-publication edition. MediaCommons Press. Recuperado de <http://mcpress.media-commons.org/complextelevision/>
- Moreno, F. (2009). Sutileza de la razón cínica: el lenguaje narrativo de *Mad Men*. En J. MacLean (Comp.). *Guía de Mad Men, reyes de la Avenida Madison* (pp. 325-343). Madrid, España: Capitán Swing Libros.
- Negroponte, N. (1995). *Ser digital*. Buenos Aires, Argentina: Atlantis.
- Pérez, X. (2011). Las edades de la serialidad. *La Balsa de la Medusa* (6), 13-29.
- Ranciére, J. (2010). *El espectador emancipado*. Buenos Aires, Argentina: Manantial.
- Ricoeur, P. (1992). *La función narrativa y el tiempo*. Buenos Aires, Argentina: Almagesto.
- Roman, S. (2001). *Digital Babylon. Hollywood, Indiewood y Dogma 95*. Los Ángeles, CA: Lone Eagle Publishing Company.
- Scaglioni, M. (2011). Televisión convergente y narración. *La Balsa de la Medusa* (6), 67-78.
- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Barcelona, España: Gedisa.
- Scolari, C. (2009). Ecología de la hipertelevisión. Complejidad narrativa, simulación y transmedialidad en la televisión contemporánea. En

- S. Squirra y Y. Fechine (Eds.). *Televisão Digital: desafios para a comunicação* (pp. 13-25). Porto Alegre, Brasil: Sulina Compos.
- Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona, España: Deusto, Grupo Planeta.
- Sepinwall, A. (2013). *The Revolution Was Televised: The Cops, Crooks, Slingers, and Slayers Who Changed TV Drama Forever*. Nueva York, NY: Touchstone.
- Siapera, E. (abril, 2004). From Couch Potatoes to Cybernauts? The Expanding Notion of the Audience on TV Channels' Web-sites. *New Media & Society*, 6(2), 155-172.
- Stam, R. (1992). *Reflexivity in Film and Literature*. Nueva York, NY: Columbia University Press.
- Thompson, K. (2003). *Storytelling in Film and Television*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Thompson, R. (1997). *Television's Second Golden Age: From Hill Street Blues to ER*. Nueva York, NY: Syracuse University Press.
- Toffler, A. (1981). *La tercera ola*. Barcelona, España: Plaza & Janés.
- Tous, A. (2009). Paleotelevisión, neotelevisión y metatelevisión en las series dramáticas estadounidenses. *Comunicar*, XII(33). Recuperado de <http://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=33&articulo=33-2009-21>
- Tous, A. (2010). *La era del drama en televisión*. Barcelona, España: UOC.
- Tubau, D. (2011). *El futuro de la narrativa en el mundo digital*. Barcelona, España: Alba.
- Vered, K. (2002). Televisual Aesthetics in Y2K: From Windows on the World to a Windows Interface. *Convergence*, 8(3), 40-60.
- Verón, E. (2013). *La semiosis 2. Ideas, momentos e interpretantes*. Barcelona, España: Paidós.
- Vogler, C. (1992). *The Writer's Journey: Mythic Structure for Storytellers and Screenwriters*. Sacramento, CA: Michael Wiese Productions.
- Yúdice, G. (2007). *El recurso de la cultura. Uso de la cultura en la era global*. Barcelona, España: Gedisa.

Referencias audiovisuales

Episodio I

Basic Instinct (Verhoeven, 1992)

Casablanca (Curtiz, 1942)

Down by Law (Jarmuch, 1986)

El camino de San Diego (Sorín, 2006)

El último tren (Arsuaga, 2002)

Fringe (FOX, 2008-2013)

Germania, anno zero (Rossellini, 1948)

Inception (Nolan, 2010)

It's a Wonderful Life! (Capra, 1946)

L'Année dernière à Marienbad (Resnais, 1961)

L'Avventura (Antonioni, 1960)

La favorite (Donizetti, 1840)

Ladri di biciclette (De Sica, 1948)

Las pompas fúnebres (Scribe, 1815)

I vespri siciliani (Verdi, 1854)

Ju Dou (Zhang Yimou, 1990)

Lost (ABC, 2004-2010)

Mad Men (AMC, 2007-2015)

Orphans of the Storm (Griffith, 1922)
Shadows (Cassavetes, 1958)
Slumdog Millionaire (Boyle, 2008)
Star Wars (Lucas, 1977)
The Godfather (Coppola, 1972)
The Sopranos (HBO, 1990-2007)
The Wonder Years (ABC, 1988-1993)
There's Something About Mary (Farrelly, 1998)
To Kill a Mockingbird (Mulligan, 1962)
Última parada 174 (Barreto, 2008)

Episodio II

12 Years as Slave (McQueen, 2013)
Alfred Hitchcock Presents (CBS, 1955-1960 y NBC, 1960-1962)
All in the Family (CBS, 1971-1979)
American Beauty (Mendes, 1999)
Apollo 13 (Howard, 1995)
Artificial Intelligence (Spielberg, 2001)
Bad Samaritans (Netflix, 2013)
Band of Brothers (HBO, 2001)
Becker (CBS, 1998-2004)
Believe (NBC, 2014-2015)
Betas (Amazon, 2013-2014)
Boardwalk Empire (HBO, 2010-2014)
Bosch (Amazon Prime, 2014-2015)
Boss (Straz, 2011-2012)
Breaking Bad (AMC, 2008-2013)

Cake Boss (TLC, 2009-2012)
Charlie's Angels (ABC, 1979-1981)
China Beach (ABC, 1988-1991)
Crime Story (NBC, 1986)
Deadwood (HBO, 2004-2006)
Dexter (Showtime, 2006-2013)
Doctor Who (BBC One, 1963-1989)
Duel (Spielberg, 1971)
Dynasty (ABC, 1981- 1989),
Elephant (Gus Van Sant, 2003)
Forrest Gump (Zemeckis, 1994)
Frank's Place (CBS, 1987-1988)
Friends (NBC, 1994-2004)
From the Earth to the Moon (HBO, 1998)
Game of Thrones (HBO, 2011-2014)
Get Smart (NBC, 1965-1969 y CBS, 1969-1970)
Goodyear Television Playhouse (NBC, 1951-1957)
Grey's Anatomy (ABC, 2005-2013)
Hannibal (NBC, 2013-2015)
Haven (SyFy, 2010-2014)
Hill Street Blues (NBC, 1981-1987)
House of Cards (BBC 1990)
House of Cards (Netflix, 2013-2015)
Hullabaloo (NBC, 1965-1966)
Hung (HBO, 2009-2011)
Kraft Television Theater (NBC, 1947-1958)
*M*A*S*H* (CBS, 1972-1983)

Miami Vice (NBC, 1984-1989)
Misfits (E4, 2009-2013)
Mision: Impossible (CBS, 1966-1973)
Moonlighting (ABC, 1985-1989)
Moulin Rouge! (Luhrmann, 2001)
Oz (HBO, 1997-2003)
Paranormal Activity (Peli, 2007)
Prison Break (FOX, 2005-2009)
Queer as Folk (Showtime, 2000-2005)
Remington Steele (NBC, 1982-1987)
Sex and the City (HBO, 1998-2004)
Sherlock (BBC, 2010-2014)
Six Feet Under (HBO, 2001-2005)
Spartacus (Starz, 2010-2012)
St. Elsewhere (NBC, 1982-1988)
Starsky & Hutch (ABC, 1975-1979)
Studio One (CBS, 1948-1958)
Tanner '88 (HBO, 1988)
Texaco Star Theater (NBC, 1948-1956)
The Blair Witch Project (Myrick y Sánchez, 1999)
The Killing (AMC, 2011-2013)
The L Word (2004-2009)
The Love Boat (ABC, 1977- 1986)
The Untouchables (ABC, 1959-1963)
The Walking Dead (AMC, 2010-2015)
The Wire (HBO, 2002-2008)
The X-Files (FOX, 1993-2002)

The Young Rebels (ABC, 1970-1971)

True Detective (HBO, 2014-2015)

Weeds (Showtime, 2005-2012)

Wild at Heart (Lynch, 1990)

Wiseguy (CBS, 1987-1990)

Episodio III

24 (Fox, 2001-2010)

30 Rock (NBC, 2006-2013)

Alf (NBC, 1986-1990)

Ally McBeal (FOX, 1997-2002)

Awake (NBC, 2012)

Buffy: The Vampire Slayer (The WB, 1997-2001 y UPN, 2001-2003)

Cast Away (Zemeckis, 2000)

Cold Case (CBS, 2003-2010)

Colombo (NBC, 1971-1978)

Community (NBC, 2009-2014)

Cougar Town (ABC, 2009-2014)

CSI (CBS, 2000-2014)

CSI: Cyber (CBS, 2014-2015)

CSI: Miami (CBS, 2002-2012)

CSI: New York (CBS, 2004-2013)

Damages (FOX/Direct TV, 2007-2012)

Desperate Housewives (ABC, 2004-2012)

Diff'rent Strokes (ABC y NBC, 1978-1986)

Downton Abbey (ITV, 2010-2015)

Eight Is Enough (ABC, 1977-1981)

ER (NBC, 1994-2009)

Family Guy (FOX, 1999-2001)

Family Ties (NBC, 1982-1989)

Fargo (FX, 2014-2015)

Flashforward (ABC, 2009-2010)

Full House (ABC, 1987-1995)

Glee (FOX, 2009-2015)

Gomorra (Sky Atlantic, 2014-2015)

Heroes (NBC, 2006-2010)

Homeland (Showtime, 2011-2015)

House M. D. (Fox, 2004-2012)

How I Met Your Mother (CBS, 2005-2014)

In Treatment (HBO, 2008-2010)

Irreversible (Noé, 2002)

Jericho (CBS, 2006-2007)

Justified (FX, 2010-2014)

Law & Order (NBC, 1990-2010)

Law & Order: Criminal Intent (NBC, 2001-2011)

Law & Order: Los Angeles (NBC, 2010-2011)

Law & Order: Special Victims Unit (NBC, 1999-2014)

Law & Order: Trial by Jury (NBC, 2005-2006)

Law & Order: UK (ITV, 2009-2014)

Life on Mars (ABC, 2008-2009)

Mad About You (NBC, 1992-1999)

Magnolia (Anderson, 1999)

Married... with Children (FOX, 1987-1997)

Memento (Nolan, 2000)

Mom (CBS, 2013-2014)

Murder, She Wrote (CBS, 1984-1996)

NCIS (CBS, 2003-2014)

NCIS: Los Angeles (CBS, 2009-2014)

NCIS: New Orleans (CBS, 2014-2015)

Numb3rs (CBS, 2005-2010)

Paris, enquêtes criminelles (TV5, 2007-2008)

Parks and Recreation (NBC, 2009-2015)

Pokémon (Game Freak, 1996)

Raising Hope (FOX, 2010-2014)

Rashomon (Kurosawa, 1950)

Scrubs (NBC, 2001-2008)

Seinfeld (NBC, 1989-1998)

Seven (Fincher, 1995)

Smallville (CBS Warner Network, 2001-2011)

Sons of Anarchy (FX, 2008-2014)

South Park (Comedy Central, 1997-2014)

Star Trek (NBC, 1966-1969)

Supernatural (The WB TV Network, 2005-2014)

Survivor (CBS, 2000-2014)

The 700 Club (CBN, 1966-2014)

The Addams Family (ABC, 1960-1964)

The Flintstones (ABC, 1960-1966)

The Good Wife (CBS, 2009-2014)

The Lion King (Minkoff y Allers, 1994)

The Matrix (Wachowski, 1999)

The Pacific (HBO, 2010)

The Prisoner (ITV, 1967-1968)

The Shield (FX, 2002-2008)

The Simpsons (Gracie Films y 20th Century Fox, 1989-2014)

The Truman Show (Weir, 1998)

The Twilight Zone (CBS, 1959-1961)

The West Wing (NBC, 1999-2006)

Treme (HBO, 2010-2015)

True Blood (HBO, 2008-2014)

Veronica Mars (UPN, 2004-2006 y The CW Network, 2006-2007)

Will & Grace (NBC, 1998-2006)

Season finale

Battlestar Galactica (Sci-Fi Channel, 2003-2009)

Bonanza (NBC, 1959-1973)

Everybody Loves Raymond (CBS, 1995-2006)

Frasier (NBC, 1993-2004)

Gunsmoke (CBS, 1955-1975)

Nip/Tuck (FX, 2003-2010)

NYPD Blue (ABC, 1993-2005)

The Affair (Showtime, 2014-2015)

The Leftovers (HBO, 2014-2015)

The Office (NBC, 2005-2013)

Aplicaciones y sitios web de interés

- (QR1) *Shazam for TV*: <http://www.shazam.com/>
- (QR2) *Tuitele/Kantar Media*: <http://www.tuitele.tv>
- (QR3) *GraphTV*: <http://graphtv.kevinformatics.com/>
- (QR4) *Tiii.me*: <http://tiii.me/>
- (QR5) *SeriesGuide*: <http://seriesgui.de/>
- (QR6) *TVShowTracker*: <https://itunes.apple.com/us/app/tv-show-tracker/id334565283?mt=8&ign-mpt=uo%3D6>
- (QR7) *Vulture Magazine. Food Porn*: <http://www.vulture.com/2014/03/see-every-food-porn-shot-from-nbc-hannibal.html>
- (QR8) *Early Cuts*: <http://www.sho.com/sho/dexter/video/webisodes>
- (QR9) *Save Walter White*: <http://www.savewalterwhite.com>
- (QR10) *Vulture Magazine. Psychiatrist*: <http://www.vulture.com/2013/09/psychiatrist-analyzes-breaking-bad-walt-jr.html>
- (QR11) *Esquire. What's Wrong*: <http://www.esquire.com/blogs/culture/don-draper-whats-wrong>
- (QR12) *Abel Alves*: <http://www.comicsabelalves.com/p/download-click-here-download.html>
- (QR13) *Taylor Swift + Breaking Bad Parody*: https://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=5y_Kd9ZoA6Q
- (QR14) *Breaking Bad as a Cartoon!*: https://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=YgSERsmbOdM
- (QR15) *Joking Bad*: <https://www.youtube.com/watch?v=duKL2dAJN6I>

- (QR16) *Walter White Funeral*: <https://www.youtube.com/watch?v=-spf9-SorA>
- (QR17) *The Ballad of Heisenberg*: http://breakingbad.wikia.com/wiki/Negro_y_Azul:_The_Ballad_of_Heisenberg
- (QR18) *Better Call Saul*: <http://www.bettercallsaul.com/>
- (QR19) *Veronica Mars Movie Project*: <https://www.kickstarter.com/projects/559914737/the-veronica-mars-movie-project>
- (QR20) *Walt's Wisdom*: <http://www.waltswisdom.com>
- (QR21) *Ommegang*: <http://www.ommegang.com/>
- (QR22) *Tru Blood*: <http://www.trubeverage.com>
- (QR23) *Cones of Dunshire Event 2014*: <https://www.youtube.com/watch?v=L7X41K81Jw>



Una ficción desbordada. **Narrativa y teleseries**

¿Qué ha pasado con el relato televisivo de este tiempo? ¿Cuánto hay de distinto en esta narrativa? ¿Es el inicio de un nuevo orden para el viejo arte de contar historias? Este libro se acerca al fenómeno de las teleseries a partir del panorama de convergencia en que se desarrollan. El análisis se concentra en las parcelas del guion, pero inevitablemente explora, también, los aspectos vinculados a las posibilidades que plantea la hipertelevisión al relato audiovisual.

En las páginas de esta obra se desagregan las características, recursos y técnicas de distintas producciones con la intención de describir cómo opera su maquinaria narrativa y cómo es capaz de oscilar entre la cultura y el entretenimiento, la experimentación y el espectáculo de masas. Desde *Twin Peaks* hasta *The Leftover*, de Tony Soprano a Lester Nygaard, desde las batallas en Poniente hasta los juegos de la mafia en Atlantic City, este título está atravesado por personajes y escenarios que aparecen convocados para explicar la complejidad de una ficción que tiende a lo elusivo y a la multiplicación, pero que no por ello resulta menos sólida y apasionante.